PlayStation
Dicas e Truques para
www.gameblog.com.br

EDIÇÃO DE ANIVERSÁRIO
AGORA EM TAMANHO GG

**PROMOÇÃO PS3**
A MELHOR FRASE E TRABALHO LEVAM UM PS3 CADA. VALE DESENHO, MAQUETE...

EDITORA 20 Anos EUROPA

# Winning Eleven 2007 Pro Evolution Soccer

PS2

CHEGOU ANTES NA REDAÇÃO! SAIBA TUDO COM NOSSO DETONADO E SEJA O CRAQUE DOS GRAMADOS

## Grátis
**Pôster duplo Winning Eleven**
NOVAS JOGADAS E DRIBLES + CALENDÁRIO

# Detonados

## Yakuza 2
Domine de vez o império criminoso do Japão

PS2

## Metal Gear Solid: Portable OPS
Espionagem sem mistérios: roteiro completo da nova missão de Snake

PSP

ARQUIVO PS2

## God of War
Mitologia e muita ação no detonado de um dos maiores sucessos do PS2

## Reviews
Untold Legends: Dark Kingdom PS3
Mortal Kombat: Unchained PSP
Brothers in Arms D-Day PSP
Star Wars: Lethal Alliance PSP
Gran Turismo HD Concept PS3
Cartoon Network Racing PS2

## LARA CROFT TOMB RAIDER: ANNIVERSARY
PSP PS2
A musa voltou para comemorar os 10 anos de sucesso da série

ISSN 1516-6260
9 771516 626008 97
Nº 97 • Ano 9 • Brasil R$ 6,90
Europa € 2,90 • Fevereiro 2007

www.playersbrasil.com.br

# PLAYERS®

Acessórios para PlayStation, Megadrive, Super Nintendo e consoles de 8 bits.

## Controle o seu destino!!!

ADAPTADORES, CABOS, CONECTORES, CONTROLES, MEMORY CARD, CONVERSORES, RF, CONSOLES

PLAYERS é marca registrada da B.A.F. Comercio Ltda

TEL:(0xx11)3313-6145/3313-0441

www.playersbrasil.com.br bafcomercio@uol.com.br

Consulte com nosso distribuidores

| Supersônico | Amir | Atacado dos Games | Auzycle | Inicial Games |
|---|---|---|---|---|
| Tel:(0xx11)3227-9870 | Tel:(0xx11)3313-5902 | Tel:(0xx11)221-8674 | Tel:(0xx21)3970-6330 | Tel:(0xx19)3236-0179 |

PlayStation
Fevereiro/2007

Diretores
Aydano Roriz
Abilio P. Cunha

**Editor e Diretor Responsável:** Aydano Roriz

**Diretor Operacional:** Abilio Cunha
**Diretor Executivo:** Luiz Siqueira

**Diretor Editorial e jornalista responsável:**
Roberto Araújo - MTb.10.766 – **e-mail:** araujo@europanet.com.br
**Diretor Adjunto:** Mário Fittipaldi

**Editor:** Eduardo Trivella
**Redação:** Felipe Azevedo, Flavia Gasi, Gustavo Petró, Leandro Rodrigues e Nelson Alves Jr.

**Chefe de Arte:** Welby Dantas
**Edição de Arte e Projeto Gráfico:** Erick Melo
**Revisão de Texto:** Mariana Russo
**Colaboraram nesta edição:** Aida Lima, Amer Houmaichi, Bruno Ramalho, Humberto Martinez, José Júnior, Julio Wecchi, Makotron, Matheus Bourg

**Internet:**
**Webmaster:** Cássio Narciso
**Webdevelopment:** Rodrigo Mourão

**Propaganda:** Letícia Nunes

**Publicidade São Paulo**
**E-mail:** publicidade@europanet.com.br
**Gerentes Comerciais**
Rodrigo Cunha (0xx11) 3038-5097
Mauricio Dias (0xx11) 3038-5093
**Executivos de Negócios:** Ana Carolina Corrêa, Alessandro Donadio, Angela Taddeo, Carla Ianez, Claudia Alves, Elisangela Xavier, Flavia Pinheiro, Guilherme Rabelo, Raphael Gherardi e Rodrigo Sacomani.
**Criação Publicitária:** Rodrigo Barros (0xx11) 3038-5103
**Tráfego:** Marcos Roberto (0xx11) 3038-5122

**Publicidade - Outros Estados:**
**Brasília:** (0xx61)3323-0205 - New Business
**Paraná:** (0xx41) 3023-8238 - GRP Mídia
**Rio Grande do Sul:** (0xx51) 3232-3176 - Semente Associados
**Santa Catarina:** (0xx48) 3223-3968 - MC Representações

**Publicidade EUA e Canadá:**
00xx1 (650) 306-0880, Fax: 00xx1 (650) 306-0890 - Global Media

**Circulação e Promoção**
**Gerente de produto:** João Alexandre
Ézio S. Vicente, Marcelo Diniz, João Zanata, Natália Azeredo

**Desenvolvimento de Pessoal:**
Tânia Marília Ribeiro Roriz

**Atendimento ao Assinante e venda de edições anteriores:**
**Coordenadora:** Fabiana Lopes
**Atendentes:** Carla Dantas, Elisangela Tokashiki, Juliana Ribeiro, Paula Hanne, Tamar Biffi e Fernanda Fernandes
Rua M.M.D.C. nº 121 - São Paulo, SP - CEP 05510-900
**Telefone São Paulo:** (0xx11) 3038-5050
**Telefone outros estados:** 0800-557667
**Pela Internet:** www.europanet.com.br
**E-mail:** atendimento@europanet.com.br

**Administração**
**Gerente:** Cecília Tomazelli
Renata Kurosaki, Luiz Eduardo Soares, Ronaldo Mendes, Gustavo Barbosa, Daniel Ribeiro, Carlos Eli, Ismael Neto, Denis Pinheiro

**A Revista Dicas & Truques para PlayStation* é uma publicação da Editora Europa Ltda.**
(ISSN 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

**Distribuidor Exclusivo para o Brasil**
Fernando Chignalia Distribuidora S. A. - Rua Teodoro da Silva, 907 CEP 20563-900 - Grajaú - RJ

**Impressão:** Prol Editora Gráfica

**IVC- Instituto Verificador de Circulação**

ANER www.aner.org.br Somos Filiados à ANER Associação Nacional dos Editores de Revistas

* **PLAYSTATION** é uma marca registrada da Sony Computer Entertainment Inc.

# Essa é pra dar de goleada

**O PRESENTE CHEGOU** uma semana antes do fechamento. Foi uma verdadeira festa de arromba na redação. Diretamente da Konami, recebemos o novo *Winning Eleven* para PS2. Nenhum outro jogo tem mais cacife e popularidade para fazer o papel de abre-alas em uma edição tão importante quanto esta que celebra nossos oito anos de vida. Mais uma vez, entramos em campo antes de todo mundo e debulhamos o game rapidinho. Tudo para que você esteja em forma quando ele for escalado para jogar em sua casa.

Aproveitando a oportunidade de nosso oitavo aniversário, fizemos uma reformulação geral (quase uma revolução, na verdade) na **Dicas & Truques para PlayStation**. A maior das mudanças, no sentido figurado e literal, é justamente o tamanho da revista: a partir de agora, chegaremos às bancas em tamanho GG para não restar dúvidas de qual é a maior e melhor revista de games do Brasil. Para acompanhar essa mudança física, nada melhor do que um tapa no visual.

Convido você a degustar a revista deste mês. Folhear página por página. Sentir as diferenças. Preste especial atenção às imagens usadas para ilustrar os textos. Além de resultar em uma comunicação mais dinâmica e eficiente, as imagens enormes servem para que você tenha uma melhor idéia de como são realmente os gráficos dos jogos. Seções também nasceram, ressuscitaram ou ganharam outro nome. Um bom exemplo é a "Arquivo PS2", que neste mês traz novamente às nossas páginas o detonado de *God of War*, um dos mais pedidos por cartas, e-mails e telefonemas. Por falar nisso, a melhor maneira de fazer parte de nosso dia-a-dia é acessando nosso site, o www.gameblog.com.br. Você vai saber exatamente tudo o que acontece aqui na redação e ainda terá a oportunidade de participar da revista.

Agora um desafio só para leitores atentos e participativos: há uma pequena "charada" perdida em algum lugar desta edição. Se você for esperto, corre o risco de ganhar um brinde.

Eduardo Trivella
trivella@europanet.com.br

ilustração: Makotron

## Loucos por play

Esta é a galera que cria a sua revista **Dicas & Truques para PlayStation**. Eles escrevem, criam o visual das páginas, corrigem o português dos textos e até jogam PlayStation, e muito! Tudo para que você tenha a maior revista de games do Brasil.

**Se for o caso, reclame. Nosso objetivo é a Excelência!**

CORRESPONDÊNCIA – Rua M.M.D.C., 121
CEP 05510-900 – São Paulo – SP
Fax: (0xx11) 3819-0538

Atendimento (0xx11) 3038-5050 (São Paulo),
0800-557667 (Outras localidades) – Fax (0xx11) 3097-8583
Das 8h às 20h; sábados das 9h às 15h
e-mail: atendimento@europanet.com.br

Redação
Fone (0xx11) 3038-5099
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: playstation@europanet.com.br

Publicidade
Fone (0xx11) 3038-5098
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: publicidade@europanet.com.br

**Para entrar em contato com a Editora Europa**
**Fones: (11) 3038-5050**
São Paulo – SP
**ou 0800 557667**
Ligação gratuita – Outras localidades
Visite nosso site:
**www.europanet.com.br**

pvision

# Neo®

Joystick
Neo

Joystick
Neo Light

Volante para
Video-Game

Stand para
Console

Memory Card
Neo

Conheça os produtos Neo e sinta a diferença que garante sempre o melhor para sua diversão. Nossa linha de produtos é completa para atender todas as suas exigências.

# Suas férias com muito mais diversão!

fale conosco:
**(51) 3039-3031**

visite nosso website:
http://www.neotronics.com.br

**DIVERTINDO COM INOVAÇÃO**

# SUMÁRIO

## CAPA


**62** . . . .Winning Eleven Pro Evolution Soccer 2007


## GERAL


**12** . . . . .Chora, Galera!
**92** . . . .Compras
**10** . . . . .Fala, Galera!
**58** . . . .Garota PlayStation
**14** . . . . .Mundo PlayStation
**57** . . . . .Pôster: Tomb Raider Anniversary
**08** . . . .Promoção
**94** . . . .Superteste
**95** . . . .Trash Zone


## PREVIEWS PS3


**20** . . . .Ghost Recon: Advanced Warfighter 2
**24** . . . .Fatal Inertia
**29** . . . .Teenage Mutant Ninja Turtles


## PREVIEWS PS2


**22** . . . .UEFA Champions League 2007
**23** . . . .DEF JAM: Icon
**26** . . . .Legend of the Dragon
**26** . . . .Raw Danger
**29** . . . .Teenage Mutant Ninja Turtles


## PREVIEWS PSP


**22** . . . .UEFA Champions League 2007
**23** . . . .DEF JAM: Icon
**26** . . . .Legend of the Dragon
**26** . . . .Raw Danger
**28** . . . .Full Auto 2: Battlelines
**28** . . . .Cash Guns Chaos
**29** . . . .300: March to Glory
**29** . . . .Teenage Mutant Ninja Turtles
**29** . . . .Zendoku


## REVIEW PS3


**30** . . . .Tony Hawk´s Project 8
**32** . . . .Untold Legends: Dark Kingdom


## REVIEW PS2


**35** . . . .Snoopy vs. the Red Baron
**36** . . . .Eragon
**38** . . . .Cartoon Network Racing


## REVIEW PSP


**34** . . . .Mortal Kombat: Unchained
**35** . . . .Snoopy vs. the Red Baron
**36** . . . .Brothers in Arms D-Day
**38** . . . .Star Wars: Lethal Alliance


## ESPECIAL


**52** . . . .Lara Croft Tomb Raider Anniversary
**46** . . . .Gran Turismo HD Concept


## DETONADOS


**68** . . . .Metal Gear Solid: Portable Ops
**76** . . . . .Yakuza 2
**84** . . . .Arquivo PS2: God of War


## DICAS PS1


**100** . . .Tomb Raider 5: Chronicles


## DICAS PS2

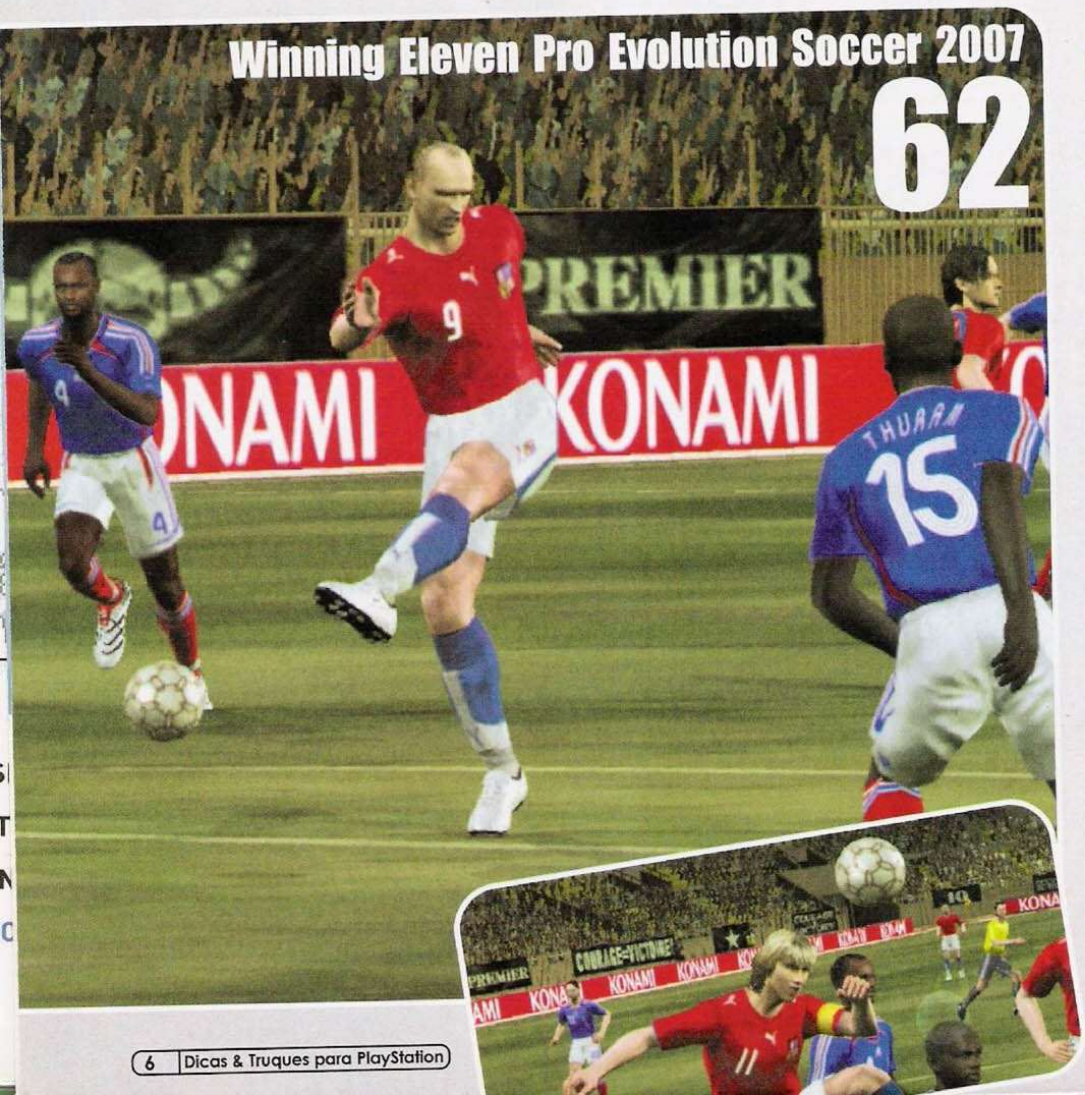

**98** . . . .ATV Offroad Fury 4
**98** . . . .Capcom Classics Collection Vol. 2
**98** . . . .Final Fantasy X
**100** . . .Sims 2, The
**100** . . .Silent Hill 3
**100** . . .Suikoden V
**100** . . .Tak 2 The Staff of Dreams
**100** . . .Thrillville
**100** . . .Ultimate Spider-Man


## DICAS PSP


**98** . . . .Crow: City of Angels
**100** . . .Spider-Man 2

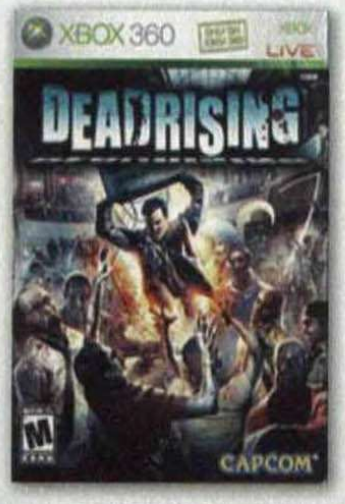

## TRAPAÇAS


**102** . . . .Bully
**102** . . . .Capcom Classics
**102** . . . .Destroy All Humans 2
**102** . . . .Drakan: The Ancient Gate
**102** . . . .Eragon

Netunia
.com.br

OS MELHORES JOGOS, OS MELHORES PREÇOS




DEAD RISING

FIFA WORLD CUP 2006

GRAND THEFT AUTO LIBERTY CITY STORIES

PIRATES OF THE CARIBBEAN

ATENDIMENTO PERSONALIZADO

# PROMOÇÃO DE

**A redação da Dicas & Truques para PlayStation comemora o oitavo ano da revista com duas promoções de tirar o fôlego. São nada menos que dois PS3 zerados, um para cada ganhador**

## Resultado da promoção anterior

A **Promoção Redação do Outro Mundo**, publicada na edição 95 da **Dicas & Truques para PlayStation**, contou com a participação de centenas de leitores. Somente um deles levou um PS2 zerado e um controle Neo. Outros nove vitoriosos chegaram perto, mas ganharam somente um controle cada um. O objetivo da promoção era fazer um desenho criativo que mostrasse os integrantes da redação da **Dicas & Truques para PlayStation** uma situação engraçada vestidos no estilo alienígena de *Destroy All Humans 2*. Confira abaixo a lista com cada um dos ganhadores e veja se você é um deles.

**1º colocado**
Ricardo Carvalho Duarte – Várzea Paulista/SP
**Prêmio:** um PS2 + um controle Neo, do PS2

**2º ao 10º colocados (em ordem alfabética)**
**Prêmio:** um controle Neo, do PS2
Adilson F. Junior – Votorantim/SP
Aparecido Alves Junior – Indaiatuba/SP
Alexandre Cordovil Santos – Santa Isabel/PA
Carlos D. Ribeiro de Lima – Francisco Morato/SP
Christian dos Santos Viana – Pelotas/RS
Daniel A. dos Santos Junior – Rolândia/PR
Lucas C. Mourão – Belo Horizonte/MG
Mítsa de O. Siqueira – Fortaleza/CE
Silvana de O. S. Braga – São Paulo/SP

## PROMOÇÃO 1: FRASE

**Prêmio: um PS3**
Escreva uma frase com até 12 palavras parabenizando a equipe da revista **Dicas & Truques para PlayStation**. O leitor que fizer o texto mais divertido e criativo levará para casa um PS3. Não há limite de idade para participar.

**Promoção D&T**

Marque com um **X** a promoção desejada:

Promoção 1 ☐ Promoção 2 ☐

Envie o cupom até 05 de março de 2007.

Nome: _____ Idade: ____

Endereço: _____

_____ Cidade: _____ Estado: ____

CEP: _____ Fone: ( ) _____

E-mail: _____ **Jogo Preferido:** _____

**Escreva uma frase parabenizando a equipe da D&T em seu oitavo ano de vida (até 12 palavras):**

_____

_____

# ANIVERSÁRIO

## PROMOÇÃO 2: VALE-TUDO

**Prêmio: um PS3**

Faça uma homenagem à **Dicas & Truques para PlayStation** da maneira que quiser. Vale desenho, colagem, maquete, escultura, foto, vídeo e o que mais der na telha. Aqui não há restrições e o importante é surpreender a redação. Só não vale escrever uma história triste mendigando o prêmio. O trabalho mais criativo leva o tão sonhado PS3. Não há limite de idade para participar da promoção.

## LEIA O REGULAMENTO

**1.** Os cupons devem ser enviados para a Editora Europa somente por carta. Escreva por fora do envelope:
**Promoção de Aniversário – D&T para PlayStation**
**Rua M.M.D.C., 121 - Butantã - São Paulo/SP - CEP: 05510-900**
**2.** O prazo para o envio dos cupons é dia 5 de março de 2007 (vale a data de postagem marcada no carimbo dos Correios).
**3.** O cupom da Promoção 1 deve ser preenchido corretamente com os dados pessoais do participante e enviado junto com uma frase criativa parabenizando a equipe da revista **Dicas & Truques para PlayStation** em seu oitavo ano de vida.
**4.** O cupom da Promoção 2 deve ser preenchido corretamente e enviado junto com um trabalho que homenageie a **Dicas & Truques para PlayStation** em seu oitavo aniversário. Vale desenho, colagem, maquete, escultura, foto, vídeo e o que mais der na telha. Não há restrições para os trabalhos.
**5.** Cada cupom deve conter uma frase ou um trabalho. Você pode enviar vários cupons no mesmo envelope ou pacote.
**6.** Não podem participar funcionários ou parentes de funcionários da Editora Europa.
**7.** Uma comissão formada por membros da Editora Europa analisará as frases e trabalhos que chegarem à redação dentro do prazo estipulado, tendo como critério de classificação a criatividade. A decisão desta comissão terá caráter irrevogável e irrecorrível. **Não é sorteio.**
**8.** Todos os participantes autorizam desde já o uso de seus nomes e imagens, bem como cedem os direitos autorais das frases e trabalhos à Editora Europa, sem qualquer ônus adicional.
**9.** Os cupons e trabalhos que chegarem à redação da **Dicas & Truques para PlayStation** não serão devolvidos aos participantes.
**10.** O resultado desta promoção será divulgado na revista **Dicas & Truques para PlayStation** 99, que estará nas bancas no dia 5 de abril de 2007. Os vencedores deverão entrar em contato com a redação da revista **Dicas & Truques para PlayStation** até 31 de maio de 2007 para garantir o prêmio, caso contrário, perderão o direito a ele.
**11.** O prêmio para cada promoção (Frase e Vale-tudo) é um console PlayStation 3 com um controle original, que será entregue ao vencedor até o segundo semestre de 2007.
**12.** Não é obrigatório comprar a revista **Dicas & Truques para PlayStation** para participar da promoção. Se desejarem, os participantes podem tirar fotocópias (xerox) do cupom ou escrever os dados solicitados em um papel à parte.
**13.** O envio do cupom à Editora Europa implica na concordância com os termos do regulamento.
**Promoção de acordo com a LEI no 5.768/71**
**DECRETO no 70.951/72, Art. 30.**

**POR CAUSA DO GRANDE** número de correspondências que a **Dicas & Truques para PlayStation** recebe todo mês, é impossível responder a todo mundo. Cartas e e-mails enviados à redação da revista serão respondidos apenas nas seções "Fala, Galera", "Chora, Galera" e "Trash Zone". Por isso, acompanhe sempre nossas seções de cartas.

# FALA, GALERA!

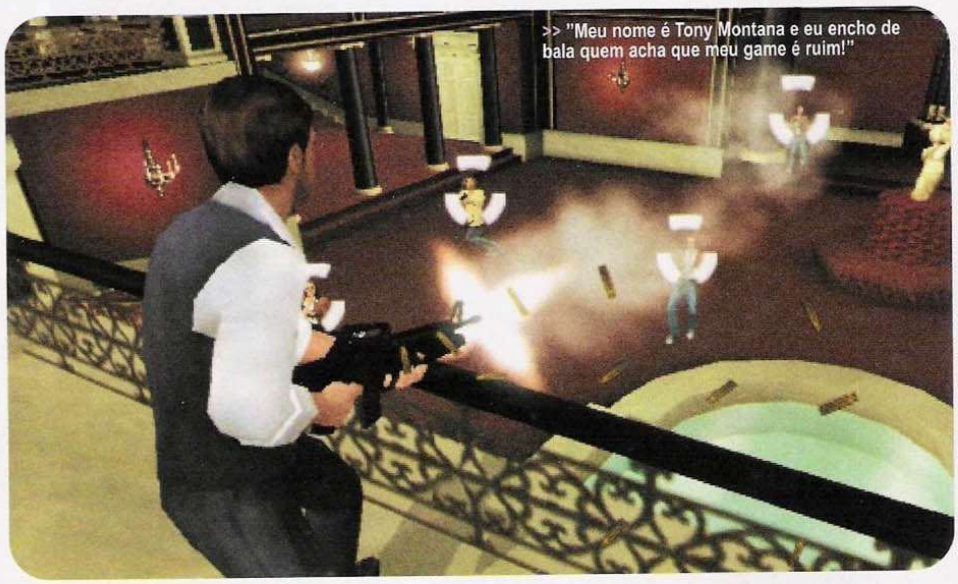
Desabafe, critique, elogie, xingue, pergunte... mas faça alguma coisa! Este é o seu canal de comunicação com a redação. Escreva para nós!

## COMPROU E, DESTA VEZ, COMPROVOU

Lá vou eu mais uma vez comprar minha edição da melhor revista de games do mundo, a de número 95. E quando abro na seção "Fala, Galera!", lá estava publicada a carta em que eu havia descrito minha aventura para comprar o Play 3, com o titulo de "Comprou mas não Comprovou". Bom, aqui está a prova. Agora é só vocês publicarem para que eu não passe por mentiroso.

Tadashi
Anjo - Aichi (Japão)

**Agora sim, Tadashi! Conhece aquela velha história de "matar a cobra e mostrar o pau"? No seu caso, tinha que ser assim também, cara, senão ninguém iria acreditar. Desculpe se duvidamos de você na ocasião de sua primeira carta, mas sabe como é, né... Tem tanta gente que gosta de botar banca nesse mundo... Mas agora você não precisa se preocupar com mais nada: tem um PS3, foi um dos primeiros a conseguir o aparelho e, ainda por cima, teve a foto publicada na revista de games mais lida do Brasil. Ficou feliz? Quem sabe, além do PS3, agora você não consegue uma namorada...**



>> "Meu nome é Tony Montana e eu encho de bala quem acha que meu game é ruim!"

## DIFERENTES JOGADORES, DIFERENTES NECESSIDADES

Quero dizer que fiquei decepcionado com a edição 94 da **D&T**. Não em relação à revista em si, mas no que diz respeito aos detonados. Vocês ocupam preciosas páginas da revista com detonados de jogos como *Scarface*, *Destroy All Humans 2*. Ninguém se importa com esses jogos! *Final Fantasy XII* até dá para entender, pois é um jogo mais difícil que requer conhecimento de inglês, mas mesmo esse detonado é sacrificado por conta de outros como os que eu citei anteriormente. Sobram poucas páginas e fica ridículo. Acho que vocês deveriam tirar os detonados da revista, mas como sei que sempre tem fracos que precisam deles, coloquem um por edição.

Gustavo Moraes Tavares
Campos dos Goytacazes - RJ

**Ninguém se importa com *Scarface* e *Destroy All Humans 2*?! Dois dos jogos mais importantes desses últimos tempos para PS2 e você realmente acredita que ninguém dá a mínima para eles? Não é só porque você é craque no videogame, que todo mundo também tem que ser, Gustavo. Algumas pessoas gostam muito de jogar, mas encontram dificuldades em determinadas ocasiões. Mas nem por isso podem ser chamadas de "fracos". É aí que entra a Dicas & Truques para PlayStation: nosso trabalho é fazer com que ninguém deixe de chegar ao final dos jogos de que tanto gosta.**

**Em um ponto você tem razão: às vezes somos obrigados a sacrificar certas partes de um detonado (como os extras) para ganhar espaço suficiente para cobrir os principais lançamentos do mês. Com base na opinião de leitores como você, estamos pensando os prós e contras desses sacrifícios a fim de determinar a melhor maneira de abordarmos os detonados. Mas de uma coisa já temos certeza: eles não vão deixar de**

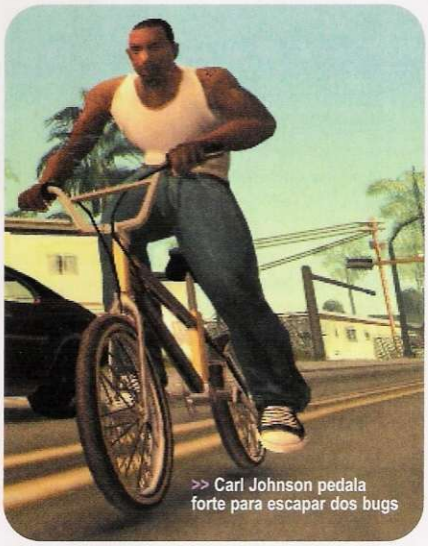
>> "Meu nome é Crypto 137 e eu desintegro humanos que falam que meu game é meia boca e que escapam do chumbo grosso do Tony!"

**aparecer em nossas páginas. Se isso acontecesse, teríamos que mudar o nome da revista.**

### QUE AS TRADIÇÕES NUNCA MORRAM

Nesta época mágica, quando todas as pessoas compartilham a mesma alegria, quero aproveitar a oportunidade para lhes desejar um novo ano repleto de bondade e de esperança.
Bianca Rodrigues
Guarulhos - SP

**A época mágica foi no final do ano do passado e já havíamos fechado as edições de dezembro/06 e janeiro/07 quando o cartão da Bianca chegou. E-mails desejando Feliz Natal e Ano Novo vieram aos montes, mas ela foi a única que enviou um cartão tradicional de boas festas no verdadeiro espírito natalino. Ficamos contentes quando, mesmo com toda a tecnologia disponível atualmente, uma pessoa gasta seu tempo com algo bonito assim. Muito obrigado, Bianca, e tudo de bom para você também!**



>> Carl Johnson pedala forte para escapar dos bugs

### BUGS BUNNY

Sou um novo leitor da **D&T** e gostaria de saber o que são os "bugs" dos jogos.
Guilherme Nunes
Porto Alegre - RS

**Sabe quando você está jogando *Bully* e, de repente, o Jimmy Hopkins fica preso atrás de uma lata de lixo quando desce da bicicleta? E quando você está no meio daquele tiroteio em *GTA*, cheio de coisa acontecendo na tela ao mesmo tempo, e parte do cenário some sem mais nem menos? Esses pequenos defeitos que não deveriam ocorrer são conhecidos como "bugs". As produtoras gastam tempo e dinheiro para eliminar esses problemas antes de colocar seus produtos no mercado, mas às vezes os bugs escapam dos olhos atentos dos "caçadores" e atormentam a vida dos pobres jogadores de videogame.**

### EUA X JAPÃO

Eu adquiri um PlayStation 3 fabricado no Japão, modelo de 20 GB. Gostaria de saber a diferença entre o modelo fabricado nos EUA e o fabricado no Japão. Jogos americanos rodam no aparelho japonês? Se não rodam, existe alguma forma de contornar esse problema?
Lincoln Castilho
Via e-mail

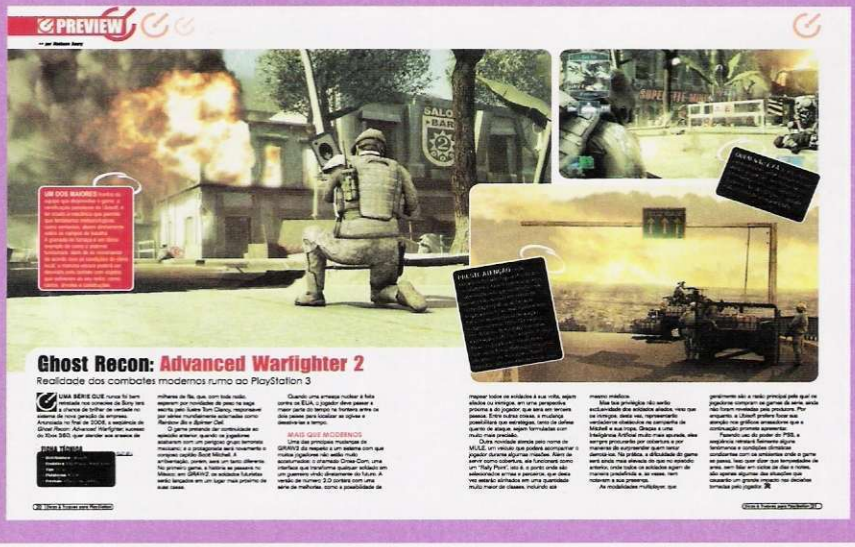
**Apenas os filmes, tanto em DVD quanto em Blu-Ray, têm restrições de região. Todos os jogos americanos e japoneses lançados até agora não possuem qualquer tipo de trava e funcionam em ambos os aparelhos. A Sony optou por não colocar travas no hardware, deixando a cargo das próprias produtoras a decisão de incluir ou não travas de região em seus softwares.**

## Playblog

**A PARTIR DO MÊS QUE VEM** teremos mais uma novidade aqui na seção de cartas da sua **Dicas & Truques para PlayStation**. Se você navega na internet e acessa nosso site, o www.gameblog.com.br, já deve ter percebido que nós das redações de games da Editora Europa estamos sempre interagindo com os leitores. Pois a partir da próxima edição, selecionaremos comentários aleatórios para publicar na nova mini-seção "Playblog". Entre lá e deixe uma mensagem para nós. O máximo que pode acontecer é suas palavras serem lidas no Brasil inteiro.

## Novo visual, novo formato e muito mais informação

**A D&T MUDOU!** É lógico que você já percebeu, mas não custa nada dar um lembrete, não é mesmo? Agora, a sua revista favorita de games está de cara nova, com uma diagramação mais dinâmica e agradável aos olhos. Aproveitando que os games estão cada vez mais bonitos, aumentamos bastante o tamanho das imagens. E como a revista também aumentou de tamanho (ficou enorme, pra ser sincero), não tivemos que diminuir a quantidade de informação. O resultado é esse que você tem nas mãos: uma revista gigante, bonita, inteligente e lotada de carisma. Aproveite!


PREVIEW

Ghost Recon: Advanced Warfighter 2

Realidade dos combates modernos rumo ao PlayStation 3

# CHORA, GALERA!

Atendendo a pedidos, este mês, a porção da seção de cartas que resolve dúvidas de games é inteiramente dedicada ao jogo Bully

### HORA DO RECREIO

Eu quero mais dicas do *Bully* (PS2), já que na edição 94 vocês deram o detonado dele.

Matheus Rondini
Mogi-Guaçu - SP

**Você e mais 888 leitores querem isso. Que tal o mapa com a localização dos transistores, elásticos, G&G Cards e gnomos que não coube naquela edição? Tá na mão! Lembre-se de que nem todas as áreas estão abertas logo no início.**

### TRANSISTORES

**1** - No telhado da oficina.
**2** - No subsolo do prédio principal do colégio.
**3** - No alto da represa.
**4** - No beco atrás do restaurante mexicano.
**5** - No porão da loja de quadrinhos.
**6** - No beco do casarão dos Greasers.

### G&G CARDS

**1**- No parapeito do primeiro andar do prédio principal do colégio, na parte de trás.
**2**- No sótão do dormitório feminino.
**3**- Siga pela saída do estacionamento do colégio e você verá uma trilha de terra. O card está no começo dessa trilha.
**4**- Do estacionamento, siga para a oficina e, quando passar pelo primeiro prédio, vire à direita. O card está atrás da lixeira verde.
**5**- Na biblioteca, na mesa do globo.
**6**- Suba a escada na frente do ginásio que tem a piscina. Desça atrás da grade e siga por ela até o card.
**7**- No vestiário masculino do ginásio.
**8**- No quintal do observatório.
**9**- Siga os túneis entre o observatório e o manicômio (Asylum).
**10**- Escale as rochas na ponta da praia.
**11**- Ao lado da lata de lixo perto do cinema.
**12**- Na plataforma ao lado da lanchonete.
**13**- No jardim do Tad, logo atrás do carro.
**14**- No cemitério próximo a uma sepultura.
**15**- Na ponta do cais do farol.
**16**- Na balsa.
**17**- No navio pirata naufragado.
**18**- Estacionamento do parque de diversões.
**19**- Dentro da tenda de prêmios do parque.
**20**- É preciso comprar uma entrada para andar no Big Squid para ganhar esse card.
**21**- Dê a volta por trás do banco e entre pela falha na cerca para pegar o card.
**22**- Nos fundos da loja de quadrinhos.
**23**- No sofá do porão da loja de quadrinhos.

**24**- Beco da loja Come Hither Adult Book.
**25**- Lixeira no beco atrás da loja Worn In.
**26**- No telhado da delegacia.
**27**- No estacionamento do In and Out Motel.
**28**- Na ponte ferroviária entre New Coventry e Bullwhorth Town, perto de alguns vagões.
**29**- No caminho de terra que leva até a ponte ferroviária, no gramado próximo às árvores.
**30**- Dentro da loja Final Cut.
**31**- Próximo à garagem de bicicletas, na plataforma alta do armazém.
**32**- Beco próximo ao casarão dos Greasers.
**33**- Trilha perto do casarão dos Greasers.
**34**- Atrás de um trailer.
**35**- Perto de um trailer perto da casa de Zoe.
**36**- No quintal atrás da casa de Zoe.
**37**- Perto da lixo atrás do Spencer Shipping.
**38**- Dentro do Townies Clubhouse.
**39**- No telhado da Blue Skies Shipping.
**40**- Dentro do Wonder Meats.

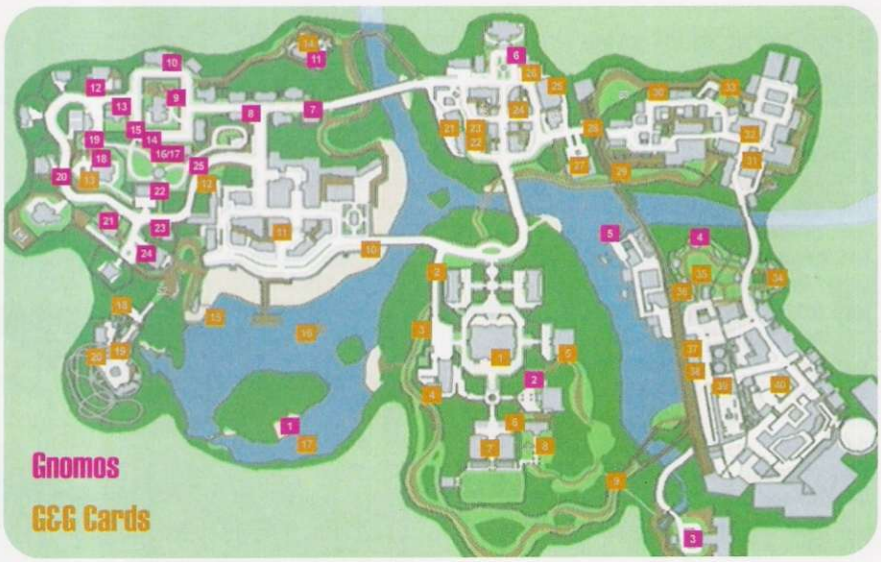
### ELÁSTICOS

**1**- Na diretoria, próximo ao save point.
**2**- Perto do freezer, na cozinha do refeitório.
**3**- No subsolo da escola.
**4**- Perto da área da luta com Russell.
**5**- Próximo a uma porta a oeste da frente do prédio principal do colégio.
**6**- No lado sul do dormitório masculino.
**7**- No corredor do dormitório masculino.
**8**- No primeiro andar do dormitório feminino.
**9**- Nos chuveiros do dormitório feminino.
**10**- Atrás da lateral do dormitório feminino.
**11**- Dentro do ônibus abandonado.
**12**- Perto da garagem de bicicletas.
**13**- Em um pequeno trecho de praia.
**14**- Na trilha próxima ao estacionamento da escola, dentro de um túnel lacrado com tábuas. Derrube as tábuas e entre.
**15**- Ainda na trilha do item anterior, há um tronco que serve de ponte entre duas rochas.
**16**- Dentro da garagem perto da oficina.
**17**- Na fonte perto do ginásio.
**18**- Em frente à porta do ginásio.
**19**- No vestiário feminino do ginásio.
**20**- Na entrada do Jock's Clubhouse.
**21**- Próximo ao G&G Card número 6.
**22**- No primeiro andar da biblioteca.
**23**- No caminho escondido entre a biblioteca e o dormitório dos Preps. Pule a parte quebrada da parede para chegar lá.
**24**- Caminho entre biblioteca e observatório.
**25**- Mesmo local do item anterior, próximo aos túneis que levam ao manicômio.
**26**- Siga reto após sair do colégio, atravesse a rua e siga pela trilha.
**27**- No beco atrás da loja Shiny Bike.
**28**- No porão da loja de quadrinhos.
**29**- No telhado do posto de gasolina.
**30**- Perto da estátua na praça em frente à prefeitura da cidade.
**31**- No gramado da prefeitura.
**32**- No telhado da prefeitura, no trecho logo antes do topo.
**33**- Em frente à loja ao sul da delegacia.
**34**- No telhado do cinema abandonado. Para chegar lá, dê a volta nos fundos da loja Worn In, suba até o telhado pela escada e, de lá,

salte para o telhado do cinema.
**35**- No ponto mais ao norte da praia, na entrada da pista de terra.
**36**- Do lado da academia de boxe, perto de uma lixeira.
**37**- Dentro da academia de boxe, no primeiro andar, perto da estante de troféus.
**38**- Dentro da loja Aquaberry's.
**39**- Próximo à árvore ao norte da loja do item anterior.
**40**- No estacionamento atrás da lanchonete.
**41**- Próximo à rampa na parte alta do parque.
**42**- Ao lado da última casa à direita.
**43**- Em frente à igreja do cemitério. Vá para o fundo do cemitério e entre por uma parte quebrada na parede.
**44**- Embaixo da pequena ponte na Happy Endings Retirement Home.
**45**- No jardim da primeira casa à direita da Happy Endings Retirement Home.
**46**- Na quadra de basquete.
**47**- No coreto próximo à casa de Tad.
**48**- Na área cercada perto da casa de Tad. Escale a cerca pela área quebrada.
**49**- No coreto no centro de Bullworth Gardens Park.
**50**- Na trilha atrás do Shin Joe's Restaurant.
**51**- Pegue a estrada em frente à casa de Tad e siga para o sul. Vire na primeira à direita e depois na primeira à esquerda. Nesta casa, há um trecho que leva para os fundos. O item fica perto da rampa que leva à praia.
**52**- Passando o caminho que leva ao item acima, há uma trilha que dá no farol. Olhe para a direita assim que passar pela primeira esquina e você verá um mirante de onde se pode ver o farol. O item fica nesse local.
**53**- Dentro da atração Freakshow no parque de diversões.
**54**- No beco atrás dos estabelecimentos Shiny Bike Shop, Crab Restaurant e Dry Seaman Bar.
**55**- Na plataforma no fim do grande cais.
**56**- Nade para sudeste do farol e siga para a pequena península que aponta para o sul. Nesta área haverá um pequeno arco por onde se pode nadar e que leva a uma pequena praia. Siga pelo pequeno túnel e continue pelas tábuas até chegar à coluna onde o item está.
**57**- Nade para o lado sudeste da ilha que fica no meio da baía e você verá uma série de pequenos pilares que seguem pela água. Suba no terreno na ilha no início dos pilares e ande pelas tábuas até o outro lado.
**58**- No beco atrás do estabelecimento Hung Lo, próximo ao ponto de ônibus.
**59**- Em frente ao Yum Yum Market.
**60**- No estacionamento próximo ao Blue Balls Pool Hall.
**61**- Em um beco com alguns contêineres.
**62**- No beco do casarão dos Greasers.
**63**- Na trilha do card 33, há um atalho com grama e árvores. O item está nessa área, próximo à cerca.
**64**- Continue no caminho do item anterior até chegar ao ponto onde se pode subir na ponte ferroviária. Siga até o fim da ponte.
**65**- Em frente ao estúdio de tatuagens.
**66**- Na casa em frente ao ponto de ônibus.
**67**- No terreno baldio em frente ao local onde você encontrou o item anterior.
**68**- Ao entrar nas docas, você verá o item à sua direita, atrás de uma cerca. Dê a volta para pegá-lo.
**69**- No navio parcialmente afundado. Nade até ele.
**70**- Na área fechada da loja de tintas, próxima à casa de Zoe.
**71**- Na área próxima à delegacia, no ponto leste do trem que bloqueia a estrada.
**72**- Passando a delegacia, procure pelas rampas que levam até a Spazz Warehouse. Suba até a segunda porta e aperte o botão para abri-la.
**73**- Perto do prédio da Spazz Warehouse. Suba pela falha na grade para pegá-lo.
**74**- Atrás do grande guindaste no pátio de contêineres. Siga ao sudeste do seu esconderijo mais próximo e verá o caminhão e o guindaste na sua frente.
**75**- Dentro dos portões do manicômio.

## GNOMOS

**1**- Na praia, ao sudoeste da ilha no meio da baia.
**2**- No jardim do dormitório dos Preps.
**3**- No manicômio, perto da estátua.
**4**- No quintal do fundos da casa próxima ao estúdio de tatuagem.
**5**- Siga para as docas e vá para o norte. Há uma balsa fora da água. Acerte a estátua usando o estilingue.
**6**- Nos arbustos em frente à delegacia, à esquerda da porta.
**7**- Na primeira casa à esquerda da ponte. A estátua está logo em frente.
**8**- Siga a oeste da estátua anterior e entre na próxima rua à esquerda. A estátua fica perto da caixa de correio.
**9**- Continue seguindo a oeste das duas estátuas anteriores. Quando chegar à bifurcação, o Happy Endings Retirement Home estará à sua frente. A estátua fica em frente à casa ao norte.
**10**- Próximo à casa ao norte de onde encontrou a estátua anterior.
**11**- Nos arbustos que estão próximos à igreja do cemitério.
**12**- Atropelar esta estátua durante a atividade Law Mowing, aquela de cortar grama.
**13**- Próximo à casa em frente à estátua anterior, atravessando a rua. Escale pela falha na cerca para entrar.
**14**- Há uma entrada em Old Bullworth Gardens, no canto sudoeste da Happy Endings Retirement home. A estátua fica à esquerda da entrada.
**15** - À direita da entrada onde encontrou a estátua anterior.
**16**- Entre pelo portão onde estavam as duas estátuas anteriores e olhe para a esquerda. A estátua está ao lado do banheiro químico.
**17**- Ao lado da estátua anterior.
**18**- Siga pela rua ao leste da Happy Endings Retirement Home e continue até começar a seguir para o sul. Vire à esquerda da entrada da casa de Tad. A estátua está em uma pequena área.
**19**- No quintal de Tad, próximo ao coreto.
**20**- No quintal da casa em frente à do Tad. Engatinhe por baixo da parte quebrada da grade e continue pela outra fenda até entrar no jardim.
**21**- Na rua em que se encontram as estátuas 18 e 20. Entre no jardim da última casa à direita, antes de entrar na próxima rua. A estátua está em frente à casa, do lado direito da porta.
**22**- Continue pela mesma rua das últimas estátuas e vire à esquerda para chegar a uma garagem. A estátua fica a leste da garagem.
**23**- No lado oeste da casa que fica em frente à garagem da estátua anterior.
**24**- Pegue a estrada que segue a sudoeste, próxima à casa da estátua anterior e vire na primeira esquerda. A estátua está em frente à porta da casa.
**25**- Volte pela estrada onde fica a garagem da estátua 22 e vire para o leste. Siga pelo caminho olhando para a esquerda. A última estátua fica na primeira entrada do parque Old Bullworth Gardens.



>> por Leandro Rodrigues

>> Da esquerda para direita: Ivan Bastos, Welby Dantas, Marco Clivati e Luiz Siqueira

**CORRE!** Luiz Siqueira, o famoso Luizão, costuma ficar alucinado em coberturas internacionais, sempre correndo contra o tempo para conseguir ver tudo. Imagine o desespero de nosso chefe quando fez as contas e descobriu que, para visitar todos os estandes da CES, só poderia ficar 44 segundos em cada um.

# CES a maior feira de tecnologia do mundo

E quando o assunto é tecnologia, o nome PlayStation certamente está envolvido. Saiba agora o que rolou nos corredores do evento

**A CES**, sigla para Consumer Electronics Show ou Exposição de Eletrônicos de Consumo, é a maior feira de tecnologia do mundo e acontece todos os anos em Las Vegas, nos EUA. Em 2007, o evento completou 40 anos e teve 2.700 expositores no total.

Com o fim da E3, a ex-maior feira de games do mundo que acontecia todos os anos em Los Angeles, surgiram muitas dúvidas sobre o formato da "nova maior feira de games". Por isso, nada mais natural que o volume de assuntos relacionados a jogos aumentasse na edição deste ano.

Tradicionalmente, alguns membros da Editora Europa costumam sacrificar o seu réveillon e viajam em plena virada de ano para a "cidade da jogatina e do pecado". Este ano não foi diferente: fomos até Las Vegas para conferir de perto tudo o que diz respeito ao Mundo PlayStation.

>> No estande da LG, a vedete era o player que rodava Blu-Ray e HD-DVD

>> Estande da Sony atraía gamers e amantes de tecnologia

# Tudo Azul

## Associação declara vitória para o Blu-Ray

>> Formato já faz sucesso nos EUA

**ENQUANTO PARTE** da indústria questiona a introdução de dois novos formatos de mídia, o Blu-Ray e o HD-DVD, um grupo de empresários já declarou vitória para a tecnologia da Sony.

Andy Parsons, responsável pelo comitê da Blu-Ray Disc Association, declarou que o sucesso do novo formato não possui precedentes. Nas palavras do executivo, tal façanha deve-se ao apoio das 25 companhias, que, até o momento, já distribuíram mais de 170 filmes e clipes musicais no formato.

A associação estima que o Blu-Ray deixará os demais concorrentes para trás por volta do ano de 2010, quando a mídia supostamente será considerada padrão em todos os dispositivos que visarem a distribuição de conteúdo em alta resolução.

# Aparelho para ricos indecisos

## Em meio à guerra da sucessão, LG lança híbrido de Blue-Ray e HD-DVD

**ESSA É PARA** quem não se convenceu nem depois de ler a notícia anterior.

A grande vedete da LG na CES 2007 foi o Super Multi Blue Player. O aparelho é capaz de reproduzir discos Blu-Ray, formato defendido pela Sony, e também HD-DVD, o escolhido pela Microsoft. Os dois formatos estão competindo para ver quem será o sucessor do atual DVD.

O lançamento seria uma ótima notícia não fosse pelo preço de US$ 1.199 (aproximadamente R$ 2.600). Acontece que o híbrido sai mais caro do que comprar um PlayStation 3 (que já vem com drive de Blu-Ray) mais um Xbox 360 e um drive de HD-DVD, que além de reproduzirem filmes, funcionam como videogame e media center. Ou seja, vitória dos videogames nessa batalha inicial.

>> Super Multi Blue Player roda os dois novos formatos de mídia

### D&T JOGA LAIR NA CES

**ENTRE OS JOGOS** de PS3 que estavam disponíveis nos corredores da CES em Las Vegas, *Lair*, da Factor 5, era o destaque. O game traz combates aéreos com seres alados mitológicos, comumente conhecidos como dragões. O grande apelo do game é usar o controle Sixaxis como se fosse um manche de avião para controlar os dragões.
Confira nossas impressões sobre a versão demo na página 40.

# É espaço que não acaba mais

## Sony anuncia cartão de memória de 8 Gigabytes

**A SONY ANUNCIOU** para breve um novo modelo de cartão de memória com 8 GB de capacidade. O ruim é que o preço do novo Memory Stick Pro Duo é mais alto que o do próprio PSP: US$ 300, contra U$ 199 do portátil.

Para usar um cartão com essa capacidade, o PSP deve ter, no mínimo, a atualização 2.81. E ainda não acabou: em 2009, a empresa pretende lançar outro cartão com 32 GB de memória. Seria esse o fim dos discos rígidos?

# Curtas

**EXCLUSIVO PARA PLAYSTATION 3**
Por conta de um erro de programação, a versão em Blu-Ray do filme *The Descente*, conhecido aqui no Brasil como *Abismo do Medo*, só pode ser reproduzida no PlayStation 3. O problema se deu devido ao uso de uma tecnologia chamada BD-Java, utilizada em alguns extras do disco. A Sony e a Pioneer, empresas que produzem os players do tipo BDP-S1, já foram notificadas do problema e estão trabalhando em uma atualização para seus respectivos aparelhos.

**REALIDADE NADA VIRTUAL**
As forças armadas da Inglaterra estão atrás de adolescentes fanáticos por videogames. O objetivo é colocá-los para pilotar helicópteros do modelo Apache. Esses veículos são conhecidos por seus comandos extremamente complicados, que exigem anos de treino de seus pilotos. A força aérea inglesa acredita que jogadores assíduos da nova geração de videogames possuem facilidade em absorver grandes quantidades de informação. Tomara que eles façam uma visita à redação da **D&T**.

**PODE COPIAR À VONTADE**
A Sony Pictures divulgou recentemente que não tem nada contra a possibilidade de filmes em formato Blu-Ray serem copiados para laptops e outros aparelhos portáteis, como o PSP.

Os discos que utilizam a nova tecnologia já viriam com arquivos próprios para estes formatos e com acesso livre à copiagem. A intenção da Sony é conceder mais uma vantagem ao seu formato Blu-Ray em relação ao concorrente HD-DVD.

# Estudo diz que PlayStation 3 será líder em 2010

## Porém, vantagem não será tão grande como era antes

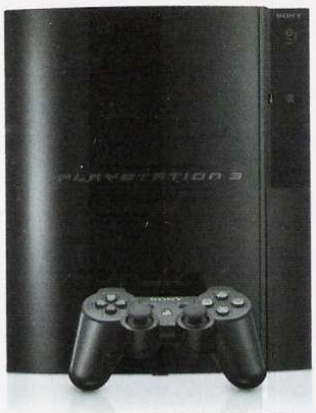
**UM ESTUDO** publicado pela empresa de pesquisas irlandesa Research and Markets afirma que o PlayStation 3 será o líder da competição dos consoles de nova geração, mas isso só no final de 2010.

Até lá, segundo a pesquisa, o console da Sony terá vendido 75 milhões de unidades, superando os concorrentes Wii, da Nintendo, e Xbox 360, da Microsoft. No entanto, o estudo irlandês não faz qualquer menção a projeções de vendas dos outros dois consoles.

A vantagem da Sony não será mais tão arrasadora como foi na geração do PlayStation 2. Essa queda será resultado do atraso no lançamento do PlayStation 3 na Europa e da vantagem de um ano a mais de mercado do Xbox 360.

O ano de 2010 ainda está longe, mas já dá pra começar a torcer.

>> A coroa pode mudar de dono daqui a alguns anos



### JAPÃO TERÁ EDIÇÃO DOURADA DO PSP

Segundo a *Famitsu*, renomada revista de games japonesa, a Sony vai lançar uma versão dourada de seu portátil.

A partir do dia 22 de fevereiro, a versão "Champagne Gold" estará disponível para venda juntamente com o jogo *Monster Hunter Portable 2nd*, RPG da Capcom.

O pacote ainda contará com duas faceplates (frentes) para o aparelho, estojo e um limpador que imita um pedaço de carne com osso. O preço será de 27.300 ienes, aproximadamente R$ 490.

### CONTINUAÇÃO DE SILENT HILL A CAMINHO DOS CINEMAS

Christophe Gans, diretor responsável pela adaptação da série *Silent Hill* para o cinema, afirmou em entrevista à revista francesa *Dvdrama* que uma continuação já está em andamento.

O roteiro da nova trama ficará por conta de Roger Avary, que só começará a escrever a continuação depois de acabar a história de *Driver*, outra adaptação de game para as telonas. Gans não garantiu que vai dirigir a continuação, já que também está envolvido com a produção da adaptação de *Onimusha*.

### LUCASARTS ABANDONA PROJETO PARA PSP

De acordo com revista americana *Game Informer*, a LucasArts não publicará mais o jogo *Traxion*. O game seria um título musical para PSP.

O grande trunfo do título era a geração automática de elementos baseados em arquivos MP3 que estivessem arquivados no cartão de memória do portátil utilizado.

A LucasArts não divulgou o motivo da decisão e ainda não se sabe se o game trocará de distribuidora ou se simplesmente não será mais lançado.

# "E for All" é a feira de games que substituirá E3

## Divulgados detalhes sobre novo evento que estreará em outubro deste ano

**O IDG WORLD EXPO**, órgão responsável por eventos internacionais de games, divulgou o nome da nova feira que acontecerá entre 18 e 20 de outubro, no Los Angeles Convention Center, local onde a famosa E3 costumava a ser realizada.

O nome será Entertainment for All, ou apenas "E for All". O evento será voltado aos consumidores de games e terá o apoio da ESA, associação das produtoras de jogos.

"Nesses últimos anos, observamos uma crescente demanda por uma exposição de entretenimento interativo voltada para o consumidor, tanto pelo lado dos consumidores como pela indústria", diz Mary Dolaher, vice-presidente executiva da IDG World Expo.

>> Quem havia ficado triste com o fim da E3 já pode comemorar

### UM MILHÃO DE PS3 AMERICANOS

**MARCA FOI ATINGIDA EM SEIS SEMANAS DE VENDAS**

A Sony Computer Entertainment anunciou que atingiu a marca de um milhão de unidades de PlayStation 3 vendidas nos EUA em um mês e meio.

Segundo a companhia, esse ritmo de vendas é superior ao do PlayStation 2 e do PSP. No Japão, onde o console foi lançado alguns dias antes, as vendas estão mais vagarosas e superaram recentemente as 500 mil unidades, segundo a Enterbrain, empresa que edita a revista de games japonesa *Famitsu*.

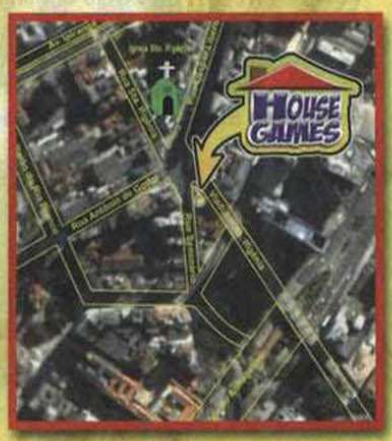
Ainda é difícil encontrar o novo console da Sony na maioria das lojas do Japão e dos EUA, e o aviso que mais se vê nos pontos de venda é "sold out", ou "esgotado". A Sony corre atrás para tentar suprir o problema de abastecimento despachando carregamentos novos toda sexta-feira, mas acredita-se que ainda levará um tempo para a situação se normalizar.

# HOUSE GAMES

## TUDO PARA O SEU VIDEOGAME

COMPRA • VENDE • TROCA • ASSIST. TÉCNICA
LAN GAMES • CAMP. DE VÍDEO GAME
VENHA JOGAR PS2 POR HORA

CONFIRA NOSSA LINHA COMPLETA DE ACESSÓRIOS




FINANCIAMOS EM ATÉ 3X S/JUROS OU ATÉ 12X*

ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO: MasterCard VISA Diners Club International AMERICAN EXPRESS

VISITE NOSSO SITE: WWW.HOUSEGAMES.COM.BR

HOUSE GAMES@HOTMAIL.COM

ENVIAMOS NOSSOS PRODUTOS VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL.

(11) 3326-0045

Rua do Seminário, 222 (esquina c/ Viaduto Sta. Ifigênia)
Centro - São Paulo - CEP: 01034-040 - Tel/Fax: 3227-4844

EM FRENTE À IGREJA STA. IFIGÊNIA

* sujeito a aprovação de crédito junto ao financeiro c/ juros

produzido por OPUS Fotografia - f:5506-9979

# PlayStation 2
## com a corda toda

Para analistas, console ainda deve se manter forte em 2007

**A NOVA GERAÇÃO** já está aí para quem quiser e, principalmente, para quem tiver dinheiro para adquiri-la. Mas para alguns analistas, o "velho" PlayStation 2 vai se manter no topo até o começo de 2008.

Um dos defensores desta idéia é Simon Jefferey, presidente da Sega América, que diz: "O PlayStation 2, provavelmente, tem capacidade de vender mais do que qualquer outro console de jogos, inclusive todos os de nova geração".

A empresa de pesquisas corporativas Standard and Poor acredita que a Sony vendará cerca de 11 milhões de PS2 em 2007, contra 7 milhões de PS3. As razões apontadas são o alto preço e os problemas de distribuição que o novo console da Sony vem sofrendo.

>> PlayStation 2 ainda é objeto de desejo para quem não quer encarar os preços exorbitantes da nova geração

### OPS... VACILO NOSSO

**CALENDÁRIO 2007, EDIÇÃO 96**

O calendário da edição nº 96 foi impresso com um erro de revisão (inventamos o "dia 67", que mancada, hein!) no mês de janeiro. Mas tudo bem: você ganha nesta edição um novo calendário com meses caretas que vão do dia 1 ao 31. Errrrr....

**SEÇÃO COMPRAS, EDIÇÃO 96**

O produto "Resident Evil 4: Soundtrack Book", divulgado na seção "Compras" do mês passado, saiu com informações erradas no box informativo. O produto, na verdade, é da Capcom, custa US$ 25 e pode ser encontrado no site www.play-asia.com.

## GANHOU VIDA

### Jogos que foram anunciados durante o mês de janeiro

| JOGOS | CONSOLE | PREVISÃO | PAÍS |
|---|---|---|---|
| Mortal Kombat II | PSN | 1° Trimestre 2007 | EUA |
| Gauntlet II | PSN | 1° Trimestre 2007 | EUA |
| Joust | PSN | 1° Trimestre 2007 | EUA |
| Rampage World Tour | PSN | 1° Trimestre 2007 | EUA |
| Rampart | PSN | 1° Trimestre 2007 | EUA |
| Championship Spring | PSN | 1° Trimestre 2007 | EUA |
| Naruto: Ultimate Ninja 2 | PS2 | 3° Trimestre 2007 | EUA |
| Naruto: Ultimate Accel | PS2 | 2007 | JAP |
| Novo Dynasty Warriors | PS2 | 2° semestre 2007 | JAP |
| EA Replay | PSP | Fevereiro de 2007 | EUA |
| Killzone 2 | PS3 | 2007 | EUA |

## PERDEU VIDA

### Jogos que por algum motivo não serão mais lançados

| JOGOS | CONSOLE | CANCELAMENTO | PAÍS |
|---|---|---|---|
| Coded Arms: Assault | PS3 | 1° Trimestre 2007 | EUA |

>> Assault foi para o limbo dos games

### OS JOGOS DE PS2 MAIS VENDIDOS NO JAPÃO EM 2006

**A ENTERBRAIN,** empresa que edita a revista *Famitsu*, publicou a lista dos cem jogos mais vendidos no Japão em 2006 que não teve nenhum representante de PlayStation 3 nem de seu maior concorrente, o Xbox 360.

Confira abaixo os jogos de PS2 mais bem classificados nessa lista. Destaque para *Yakuza 2* (detonado na página 76), que entrou na lista apesar de ter sido lançado somente na segunda semana de dezembro.

>> FFXII é o jogo mais vendido para PS2

| JOGOS | LANÇ. | VENDA |
|---|---|---|
| Final Fantasy XII | 03/2006 | 2.322.329 |
| Winning Eleven 10 | 04/2006 | 1.052.320 |
| Monster Hunter 2 | 02/2006 | 576.510 |
| Samurai Warriors 2 | 02/2006 | 562.320 |
| Everybody's Tennis | 09/2006 | 513.862 |
| Dirge of Cerberus: FF VII | 01/2006 | 513.157 |
| Yakuza 2 | 12/2006 | 465.380 |
| Gundam Seed Deestiny | 12/2006 | 440.432 |
| DBZ: Budokai Tenkaichi 2 | 10/2006 | 423.846 |
| Valkyrie Profile 2 | 06/2006 | 401.687 |
| Kingdom Hearts II | 12/2005 | 391.544 |

# Lista de preços

## Todos os consoles da família PlayStation com preços para todos os bolsos

Confira as melhores ofertas de PlayStation 3 (com HD de 60 Giga), PlayStation 2 Slim, controle Dual Shock 2, memory card de 8 Mega e PSP (todos produtos originais da Sony). A pesquisa de preços foi feita entre os dias 18 e 19 de janeiro, com o dólar valendo aproximadamente R$ 2,16 (comercial). Portanto, fique atento e pechinche em busca da melhor oferta. Todos os valores referem-se a pagamentos à vista.

Se você possui uma loja de games e quer entrar em nossa lista, mande um email hoje mesmo para playstation@europanet.com.br com seu telefone e escreva "Lista de Preços" no assunto.

| LOJA | TELEFONE | PS3 (60 GB) | PS2 | CONTROLE | MEMORY | PSP |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ANTRAX GAMES | (11) 6694-5177 | R$ 3.990,00 | R$ 629,00 | R$ 65,00 | R$ 65,00 | R$ 850,00 |
| ART GAMES | (11) 6652-9996 | _____ | R$ 600,00 | R$ 70,00 | R$ 60,00 | _____ |
| AVALANCHE | (11) 6852-2881 | R$ 4.290,00 | R$ 640,00 | R$ 69,00 | R$ 69,00 | R$ 850,00 |
| CASA DO GAMES | (19) 3524-4741 | _____ | R$ 790,00 | R$ 75,00 | R$ 75,00 | _____ |
| DISK GAMES | (19) 3741-4100 | R$ 4.199,99 | R$ 649,00 | R$ 69,00 | R$ 59,00 | R$ 899,00 |
| DRAGOON GAMES | (11) 3846-4375 | _____ | R$ 590,00 | _____ | R$ 70,00 | R$ 970,00 |
| ELETROMIL | (11) 3362-2306 | R$ 3.490,00 | R$ 650,00 | R$ 79,50 | R$ 49,50 | R$ 890,00 |
| FANTASY STAR | (11) 3221-5253 | _____ | R$ 850,00 | _____ | R$ 60,00 | R$ 900,00 |
| FRATELLO GAMES | (11) 3361-2783 | R$ 4.500,00 | R$ 650,00 | R$ 75,00 | R$ 60,00 | R$ 850,00 |
| GAMELÂNDIA | (11) 6091-0963 | R$ 4.500,00 | R$ 700,00 | R$ 70,00 | R$ 75,00 | R$ 890,00 |
| GAME ONE | (19) 2122-5252 | R$ 4.199,00 | R$ 899,00 | R$ 69,00 | R$ 59,00 | R$ 899,00 |
| GAME SHOW | (11) 6981-8779 | _____ | R$ 690,00 | R$ 75,00 | R$ 70,00 | _____ |
| GAME WORKS | (11) 5562-2667 | _____ | R$ 499,00 | R$ 55,00 | R$ 55,00 | R$ 750,00 |
| HOUSE GAMES | (11) 3326-0045 | R$ 4.400,00 | R$ 650,00 | R$ 70,00 | R$ 60,00 | R$ 840,00 |
| INICIAL GAMES | (19) 3236-0056 | R$ 4.499,00 | R$ 869,00 | R$ 70,00 | R$ 65,00 | R$ 949,00 |
| NETÚNIA | (11) 3825-7600 | _____ | R$ 699,00 | R$ 89,00 | R$ 89,00 | R$ 790,00 |
| NIDI | (11) 5533-6914 | _____ | R$ 590,00 | R$ 70,00 | R$ 70,00 | R$ 850,00 |
| NIKAS GAMES | (11) 3975-2737 | _____ | R$ 680,00 | R$ 75,00 | R$ 75,00 | _____ |
| PANDA GAMES | (11) 3743-2180 | R$ 3.900,00 | R$ 680,00 | R$ 60,00 | R$ 75,00 | _____ |
| PIER 88 | (11) 6197-5783 | R$ 5.590,00 | R$ 775,00 | R$ 98,00 | R$ 75,00 | R$ 899,00 |
| PLANET GAMES | (11) 6987-2641 | _____ | R$ 650,00 | R$ 65,00 | R$ 60,00 | R$ 850,00 |
| PLAY OFF GAMES | (11) 5585-0566 | R$ 5.000,00 | R$ 699,00 | R$ 75,00 | R$ 60,00 | R$ 899,00 |
| PODIUM GAMES | (11) 3277-0751 | R$ 4.200,00 | R$ 690,00 | R$ 79,00 | R$ 70,00 | R$ 920,00 |
| ROCK LASER GAMES | (11) 6631-9979 | _____ | R$ 650,00 | R$ 55,00 | R$ 55,00 | R$ 800,00 |
| SS GAMES | (11) 3328-6801 | R$ 2.900,00 | R$ 650,00 | R$ 65,00 | R$ 60,00 | R$ 880,00 |
| TECGAMES | (11) 3229-5222 | R$ 3.200,00 | R$ 620,00 | R$ 70,00 | R$ 65,00 | R$ 800,00 |
| TILT'S GAMES | (11) 6191-3000 | _____ | R$ 660,00 | R$ 60,00 | R$ 60,00 | R$ 899,00 |
| TROP GAMES | (19) 3272-4943 | R$ 4.000,00 | R$ 799,00 | R$ 70,00 | R$ 60,00 | _____ |
| WAVE GAMES | (11) 5541-2066 | _____ | R$ 720,00 | R$ 95,00 | R$ 75,00 | _____ |
| WORLD ONLINE | (11) 3698-5598 | R$ 3.400,00 | R$ 699,00 | R$ 85,00 | R$ 75,00 | R$ 890,00 |
| X GAMES BRASIL | (11) 4771 6244 | R$ 3.600,00 | R$ 690,00 | R$ 80,00 | R$ 80,00 | _____ |
| X-TREME GAMES | (41) 3232-0605 | R$ 3.870,00 | R$ 710,00 | R$ 70,00 | R$ 75,00 | R$ 980,00 |

>> O PS3 ainda está caro, mas já tem loja vendendo por menos de R$ 3.000,00

>> O portátil PSP está cada vez mais versátil e faz valer a pena o dinheiro investido

>> por Matheus Bourg

**UM DOS MAIORES** trunfos da equipe que desenvolve o game, a ramificação parisiense da Ubisoft, é ter criado a mecânica que permite que fenômenos meteorológicos, como ventanias, atuem diretamente sobre os campos de batalha. A granada de fumaça é um ótimo exemplo de como o sistema funcionará: além de se movimentar de acordo com as condições do clima local, a mancha escura poderá ser desviada pelo contato com objetos que estiverem ao seu redor, como carros, árvores e construções.

# Ghost Recon: Advanced Warfighter 2

## Realidade dos combates modernos rumo ao PlayStation 3

**UMA SÉRIE QUE** nunca foi bem retratada nos consoles da Sony terá a chance de brilhar de verdade no sistema de nova geração da empresa. Anunciada no final de 2006, a seqüência de *Ghost Recon: Advanced Warfighter*, sucesso do Xbox 360, quer atender aos anseios de milhares de fãs, que, com toda razão, esperam por novidades de peso na saga escrita pelo ilustre Tom Clancy, responsável por séries mundialmente aclamadas como *Rainbow Six* e *Splinter Cell*.

**FICHA TÉCNICA** PS3

- **Distribuidora:** Ubisoft
- **Produtora:** Ubi Paris / RedStorm
- **Tipo:** Ação
- **Plataforma:** PS3
- **Previsão:** Março de 2007

O game pretende dar continuidade ao episódio anterior, quando os jogadores acabaram com um perigoso grupo terrorista mexicano; e o protagonista será novamente o corajoso capitão Scott Mitchell. A ambientação, porém, será um tanto diferente. No primeiro game, a história se passava no México; em *GRAW2*, os soldados futuristas serão lançados em um lugar mais próximo de suas casas.

Quando uma ameaça nuclear é feita contra os EUA, o jogador deve passar a maior parte do tempo na fronteira entre os dois países para localizar as ogivas e desativá-las a tempo.

### MAIS QUE MODERNOS

Uma das principais mudanças de GRAW2 diz respeito a um sistema com que muitos jogadores não estão muito acostumados: o chamado Cross-Com, uma interface que transforma qualquer soldado em um guerreiro vindo diretamente do futuro. A versão de número 2.0 contará com uma série de melhorias, como a possibilidade de

**QUEM NÃO É FÃ** de dificuldades extremas pode contar com um médico dentro do pelotão, que mais uma vez é formado por três outros aliados. Os doutores não são ótimos no combate, mas dispõem de uma quantidade

**PRESTE ATENÇÃO** neste cenário detalhado logo ao fundo dos combatentes. Quem conhece a série sabe muito bem que os detalhes são visíveis não apenas em cenas de computação gráfica, as belas e enganadoras CGs, mas também em todos os momentos onde a ação estiver comendo solta. O exagero nos detalhes de GRAW2 tem uma explicação: todos os cenários do jogo foram inspirados em locais reais, que, após fotografados por máquinas de altíssimas resoluções, foram transformados em elementos de jogo.

mapear todos os soldados à sua volta, sejam aliados ou inimigos, em uma perspectiva próxima a do jogador, que será em terceira pessoa. Entre outras coisas, a mudança possibilitará que estratégias, tanto de defesa quanto de ataque, sejam formuladas com muito mais precisão.

Outra novidade atende pelo nome de MULE, um veículo que poderá acompanhar o jogador durante algumas missões. Além de servir como cobertura, ele funcionará como um "Rally Point", isto é, o ponto onde são selecionados armas e parceiros, que desta vez estarão alinhados em uma quantidade muito maior de classes, incluindo até mesmo médicos.

Mas tais privilégios não serão exclusividade dos soldados aliados, visto que os inimigos, desta vez, representarão verdadeiros obstáculos na campanha de Mitchell e sua tropa. Graças a uma Inteligência Artificial muito mais apurada, eles sempre procurarão por cobertura e por maneiras de surpreender quem tentar derrotá-los. Na prática, a dificuldade do game será ainda mais elevada do que no episódio anterior, onde todos os soldados agiam de maneira predefinida e, às vezes, nem notavam a sua presença.

As modalidades multiplayer, que geralmente são a razão principal pela qual os jogadores compram os games da série, ainda não foram reveladas pela produtora. Por enquanto, a Ubisoft prefere focar sua atenção nos gráficos arrasadores que a continuação promete apresentar.

Fazendo uso do poder do PS3, a seqüência retratará fielmente alguns fenômenos e condições climáticas condizentes com os ambientes onde o game se passa. Isso quer dizer que tempestades de areia, sem falar em ciclos de dias e noites, são apenas algumas das situações que causarão um grande impacto nas decisões tomadas pelo jogador.

**FICHA TÉCNICA**
> **Distribuidora:** Eletronic Arts
> **Produtora:** EA Canada
> **Gênero:** Esporte
> **Plataformas:** PS2/PSP
> **Previsão:** Março de 2007

PS2 PSP

# UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2007

## Surpresa da EA: futebol europeu chega aos consoles da Sony

>> Os maiores craques do mundo...

>> ...em partidas disputadas até o último minuto

**MAIS QUE VERSÁTIL**
A interação entre o portátil PSP com os demais consoles da Sony está se tornando comum nos jogos de esporte. No novo game de futebol da EA, será possível começar uma partida no PS2, por exemplo, e transferir os dados para que ela seja reiniciada diretamente no PSP.

**SE VOCÊ ACHA QUE** a Eletronic Arts só entra em campo com a série *FIFA* e suas dezenas de continuações, o game baseado em um dos torneios mais famosos da Europa está chegando para provar o contrário.

*UEFA Champions League 2007* não seria forte candidato para disputar o troféu de campeão de futebol da nova geração, não fosse por um único detalhe: o game é destinado apenas para PS2 e PSP, excluindo totalmente o novo console da Sony.

Um dos maiores trunfos do game é seguir os passos de *FIFA 07* e abordar um torneio de imensa importância para os torcedores do Velho Continente. O principal modo de jogo, conseqüentemente, levará os jogadores desde a etapa classificatória do evento, quando times de pequeno porte tentam mostrar seu potencial, até as decisivas eliminatórias que, entre 32 clubes, decidem quem chegará à finalissima.

Entre os 239 times disponíveis na enorme lista do game, é possivel que algumas ausências sejam notadas de cara: a EA, infelizmente, não conseguiu abocanhar os direitos para reproduzir todos os times que, ano após ano, disputam a competição da UEFA. A produtora, obviamente, optou por não revelar os desfalques, mas garante que a possibilidade de começar sua carreira do início, escolhendo um time desconhecido, será muito mais interessante.

>> Do jeito que eles estão olhando, vai ser um golaço

Como em qualquer bom game de futebol, saber gerenciar os integrantes do seu plantel será a melhor opção caso você queira gravar de vez o seu nome na competição. Craques como Ronaldinho, do Barcelona, e David Beckham, do Real Madrid, nem sempre conseguem levar todo um time nas costas. A química entre todos os jogadores, aspecto que a produtora ressalva como um dos mais importantes do game, é que ditará os placares de cada partida.

### A BOLA DA VEZ

A essas alturas, você deve estar imaginando que o game contará com uma série de mecânicas inspiradas no já citado *FIFA 07*, que, apesar de perder em popularidade para *Winning Eleven* no Brasil, fez um tremendo sucesso ao redor do mundo todo. Isso é verdade, mas *UEFA Champions League 2007* também usa alguns artifícios próprios para inovar o gênero.

Novas jogadas e uma apurada movimentação dos personagens estão nos planos da produtora, que ainda promete caprichar bastante na simulação física da verdadeira protagonista do game: a bola. No novo jogo, a pelota utilizada nas partidas lembrará e muito o exemplar utilizado em campos de verdade, seja devido ao seu peso ou às caracteristicas de movimentação.

>> "Então, ladrão! Que história é essa de falar mal do meu novo CD?"

**EMINEM, 50 CENT,** Busta Rhymes ou Carmen Electra? Embora nenhuma lista com os astros que marcarão presença em *Icon* tenha sido revelada, a produtora quer manter na dança algumas das figuras que já fizeram sucesso na série.

>> Depois de alguns sopapos, o rosto dos personagens começa a ficar amassado

# DEF JAM: ICON

## Galera do Hip-Hop nervoso finalmente manda notícias

**ALGUNS FÃS** já estavam reclamando da espera. *Def Jam: Fight for NY* foi lançado em setembro de 2004 e marcou de vez o gênero da pancadaria. Dois anos e pouco depois, a Eletronic Arts anunciou a aguardada seqüência. De malas prontas para a nova geração, *Def Jam: Icon* encontra-se novamente nas mãos de Kudo Tsunoda, o conceituado produtor da série *Fight Night*. Desta vez, ao contrário do que muitos esperavam, seu trabalho será o de revolucionar a franquia.

Você se lembra dos principais elementos dos *Def Jam* anteriores, como o sistema de agarrões e os movimentos especiais que levavam os espectadores à loucura? O fato de eles não estarem confirmados para esta continuação tem apenas um motivo: a implementação de um novo sistema de combate em que o Hip-Hop exerce uma enorme influência.

### BRIGANDO CONFORME A MÚSICA

Pode parecer exagero, mas dizer que a trilha sonora de cada luta é o que ditará o ritmo de cada partida é totalmente verdadeiro. A interatividade com os cenários (e isso inclui arremessos e outras crueldades bacanas), depende da música de fundo, que, como mostra o video de apresentação do game, dá o sinal verde para que acontecimentos predeterminados entrem em cena.

Porém, os ambientes não são os únicos aspectos controladas pelo jogo, que relaciona os sons e batidas à intensidade dos socos e pontapés: quando executados no tempo certo, eles podem ser devastadores. Essa mecânica desencadeia uma série de outras possibilidades do game, que seleciona as músicas de acordo com os lutadores escolhidos pelo jogador, visando não exagerar na dificuldade, e permite que dispositivos portáteis, como MP3 players, sejam acoplados ao PS3 e reproduzam faixas pessoais de qualquer estilo.

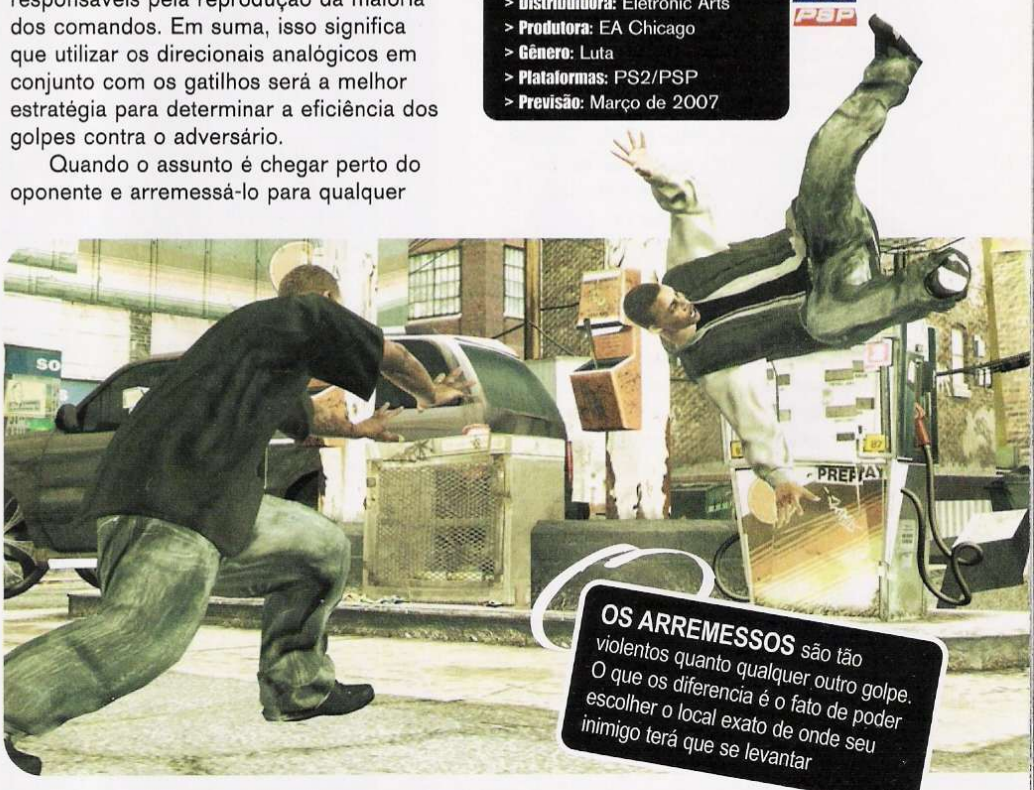
### DESGASTE FÍSICO

*Icon* apresentará um sistema de jogo no qual poucos botões serão responsáveis pela reprodução da maioria dos comandos. Em suma, isso significa que utilizar os direcionais analógicos em conjunto com os gatilhos será a melhor estratégia para determinar a eficiência dos golpes contra o adversário.

Quando o assunto é chegar perto do oponente e arremessá-lo para qualquer canto da tela, a melhor tática passa a ser a de vencer pelo cansaço. Buscando tornar o game mais próximo da realidade, todo lutador sofrerá com o desgaste físico dos combates e, logicamente, com as pancadas do adversário. Isso quer dizer que, após alguns minutos de luta, será possível enxergar cortes e hematomas fielmente reproduzidos no rosto de cada estrela do Hip-Hop.

### FICHA TÉCNICA

- **Distribuidora:** Eletronic Arts
- **Produtora:** EA Chicago
- **Gênero:** Luta
- **Plataformas:** PS2/PSP
- **Previsão:** Março de 2007



**OS ARREMESSOS** são tão violentos quanto qualquer outro golpe. O que os diferencia é o fato de poder escolher o local exato de onde seu inimigo terá que se levantar

# Fatal Inertia

## Fatalidade vira diversão em esporte do século 23

**NÃO É COMUM** encontrar um game de corrida que utilize a consagrada tecnologia Unreal Engine 3; ferramenta que, entre outras coisas, é capaz de originar gráficos que deixam qualquer um de queixo caído. *Fatal Inertia* é um desses raros games. E mais incomum ainda é a visão da equipe canadense da KOEI, que pretende mostrar que um caprichado sistema de físicas pode ser tão importante quanto um visual bacana.

Para curtir *Fatal Inertia* adequadamente, o jogador deverá deixar de lado a preocupação em ultrapassar os demais oponentes, fator que geralmente define o gênero automobilístico. Na verdade, o game estimulará uma competitividade nada sadia entre os pilotos de cada competição: com o uso de armas e bombas, seu principal objetivo será o de colocar os inimigos para fora da pista.

Conseqüentemente, todos os elementos do game, desde os circuitos até as aeronaves, serão formados por diversas camadas sobrepostas, que, ao primeiro sinal de dano – seja ele causado por tiroteios ou colisões – abrirão um leque de reações que tornará cada competição uma experiência única. Graças a essa caprichada reprodução de efeitos físicos, ao atirar em um adversário, você terá a chance de destruir a parte mecânica da aeronave para que ela passe por maus bocados em busca de reparos técnicos. E isso é apenas um dos exemplos.

Por mais sacana que possa parecer, *Fatal Inertia* justifica essas estratégias inescrupulosas para retratar um suposto esporte do século 23. Nele, as aeronaves são modernissimas, com veículos que navegam até por debaixo d'água, e a destruição de elementos dos cenários, como árvores e rochas, é estimulada para criar armadilhas para os oponentes.

Todas as oportunidades presenciadas na versão para um jogador serão igualmente reproduzidas nas modalidades multiplayer, que poderão ser curtidas em um mesmo console, ou pela PlayStation Network, a rede online do PS3.

**FICHA TÉCNICA**

- **Distribuidora:** KOEI
- **Produtora:** KOEI Canada
- **Gênero:** Corrida/Ação
- **Plataforma:** PS3
- **Previsão:** Julho de 2007

PS3

**É ÓBVIO QUE** o PlayStation 3 tem poder para gerar gráficos absurdos. Mas além disso, o console é capaz de trabalhar físicas com muita fidelidade. E é isso que *Fatal Inertia* busca

>> Mesmo caprichando nas físicas, a Koei não esqueceu do visual

**UM DOS PRINCIPAIS** itens do game será a Cluster Bomb, que funcionará como uma espécie de mina sensorial. Quando um veículo passar perto do item, ela será imediatamente acionada e liberará dez forças magnéticas que perseguirão o alvo.

# INICIAL

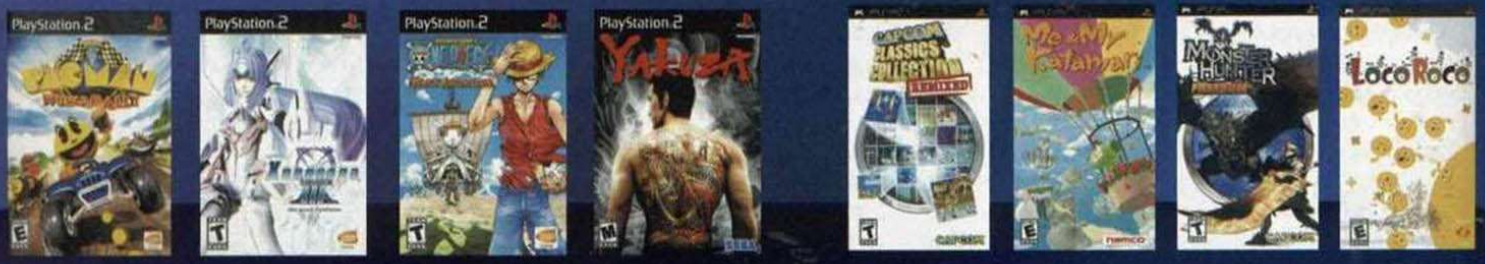
## A Sua Diversão Começa Aqui!

### Produtos Originais Logitech para PS2 e PC

Agora, cliente **Inicial** pode contar com a tecnologia de uma das melhores marcas de acessórios do mundo, sem ter que pagar um absurdo por isso. Só aqui você encontra as melhores marcas, pelo melhor preço e atendimento diferenciado.

### Acessórios

### Jogos




**NOVIDADES** a partir de... **R$ 99,00**

Loja 1 - Av. Campos Sales, 600 - Centro - Campinas - SP - Loja 22 - (19) 3236-0056
Loja 2 - Campinas Shopping - Jd. do Lago - Campinas - SP - Loja 214 - (19) 3267-2163

>> "Aonde dói? Aqui no joelho?"

# Legend of the Dragon

## Horóscopo gamer para o mês: fique de olho em games baseados em desenhos

>> Os signos do zodíaco dão o mote do jogo

>> O novo Dragão Chinês bota pra ferver

**SE VOCÊ CONHECE** o desenho animado *Legend of the Dragon*, exibido no Brasil pelo canal a cabo Nickelodeon com o título de *A Lenda do Dragão*, sabe muito bem que a narrativa, que envolve uma temática tipicamente chinesa, é um prato cheio para uma adaptação voltada ao universo dos games.

Isso agora é realidade: um game que segue a linha do desenho já se encontra no forno. Nele, o jogador assumirá o comando de Ang, um jovem que é nomeado o novo Dragão Chinês, em uma empreitada para impedir que sua irmã gêmea Ling, aliada ao vilão Woo Yin, destrua de vez a civilização chinesa. A trama toda gira em torno da existência de 12 templos sagrados que, como ninguém percebe de imediato, simbolizam os 12 signos do zodíaco.

Como cada templo é protegido por um guardião, caberá ao jogador a missão de impedir que estes poderes sejam subtraídos. Será possível escolher entre cerca de 20 personagens jogáveis, cada um com suas habilidades especiais, para embarcar de vez nas partidas que mesclam elementos de ação com RPG. Em momentos especiais, os guerreiros poderão adquirir a forma – e os poderes – das criaturas do zodíaco do ambiente em questão.

Como era de se esperar, *Legend of the Dragon* seguirá um estilo gráfico caricato, feito com base na técnica cel-shading, aliado a cenários de uma China moderna. Entre os diversos pontos turísticos que marcarão presença no game, destacam-se a famosa Muralha da China e a baía de Hong Kong.

**FICHA TÉCNICA**
> **Distribuidora:** The Game Factory
> **Produtora:** Treak Frog
> **Gênero:** Ação
> **Plataformas:** PS2/PSP
> **Previsão:** Março de 2007

PS2 PSP

# Raw Danger

## Chuvas fortes no decorrer do período

**ENQUANTO ALGUNS GAMES** dão a tarefa de impedir, ou muitas vezes causar, catástrofes como explosões nucleares ou invasões alienígenas, *Raw Danger* oferece ao jogador a chance de apenas escapar de um acontecimento terrível: uma enchente devastadora que acometeu uma metrópole futurista recém-inaugurada.

O novo projeto da japonesa Irem, destinado exclusivamente ao PS2, retrata a inauguração de uma badalada meca tecnológica. A festa é interrompida drasticamente por uma série de ondas gigantes que dizima a maior parte da população. Apenas alguns cidadãos sobrevivem e, na pele do jovem Joshua, o jogador se vê em uma corrida desesperada para escapar do local.

>> Em vez de impedir catástrofes, o objetivo é escapar de uma

>> Helicópteros são preciosos durante enchentes

A maratona para fugir da catástrofe contará com toques inteligentes e geniais. O jogador precisará, acima de tudo, manter sua situação favorável durante a estadia na cidade, tarefa que se dará por meio da coleta de roupas secas, aquecedores e demais mantimentos doados por outros sobreviventes.

Amigáveis ou não, todos esses personagens afetarão a trama de alguma maneira. Será possível iniciar relacionamentos amorosos em busca de ajuda nos momentos de sufoco, por exemplo, ou simplesmente ignorar a população e trilhar uma empreitada por conta própria.

Quando a situação apertar, *Raw Danger* brindará o jogador com seqüências recheadas de ação. Demonstrada recentemente à imprensa, uma cena mostra o jogador em uma verdadeira corrida para sobreviver: contando apenas com um jet-ski, Joshua deve acelerar muito para se ver livre de uma onda gigante.

**FICHA TÉCNICA**
> **Distribuidora:** Agetec
> **Produtora:** Irem Software
> **Gênero:** Aventura
> **Plataforma:** PS2
> **Previsão:** Março de 2007

PS2

>> Em meio à luta para sobreviver, Joshua sempre arruma tempo para ajudar quem precisa

TUDO EM ATÉ 20X!!!

# Disk Games

É Pura Diversão

Desde 1992

## DESTAQUE

GAMEMASTER Uma Revista Multiplataformas

**Na compra de:**

= 06 MESES DE Assinatura GAMEMASTER + "Guia Completo"

GRÁTIS

= 06 MESES DE Assinatura GAMEMASTER + "Guia Completo"

GRÁTIS

*Promoção com quantidade limitada de revistas.

## ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

Consertamos seu aparelho no melhor prazo, com o melhor preço e com facilidade no pagamento. Garantia e confiança de 14 anos em prestações de serviços.

Av. Alberto Sarmento, 725 - Castelo - Campinas - SP

# Full Auto 2: Battlelines

## Reconstruindo o conceito de destruição portátil

**FICHA TÉCNICA**
> **Distribuidora:** SEGA
> **Produtora:** Deep Fried Ent.
> **Gênero:** Corrida/Ação
> **Plataforma:** PSP
> **Previsão:** Março de 2007

PSP

**ATÉ POUCO TEMPO** atrás, *Full Auto 2*, game de destruição veicular, era um projeto exclusivo para a nova geração da Sony. Mas o mundo dos games muda a todo minuto e agora *Battlelines* está dando as caras novamente, desta vez no portátil PSP.

A fórmula utilizada pelo jogo de destruição da SEGA não precisa de muita explicação. Para quem se lembra de *Twisted Metal*, trata-se da mesma proposta, só que agora acrescida de algumas novidades, como a possibilidade de destruir os cenários e causar vários acidentes cinematográficos.

A versão portátil, como acontece na maioria das vezes, encontra-se em desenvolvimento em uma produtora diferente da responsável pela versão de mesa. O melhor disso é que há grandes possibilidades de o jogo não ser apenas uma versão idêntica ao título do PS3, só que em formato menor.

Para reforçar essa idéia, a produtora promete a adição de elementos inéditos, como os nove veículos especiais que poderão ser selecionados pelo jogador, além de seis novos circuitos e a reformulação de rotas já existentes. Aspectos característicos da série, como o frenético multiplayer online, também não ficarão de fora: o grande charme do game, felizmente, contará com os mesmos modos da versão de mesa.

Seguindo a sede de destruição dos fãs da franquia, a Deep Fried optou por inserir cerca de 18 armas no arsenal disponível aos jogadores, sendo que metade deste número será formado por novos equipamentos, como o fuzil M60, os morteiros e alguns mísseis inteligentes. Como se não bastasse, a versão portátil permitirá que as armas sejam acopladas também nas laterais dos veículos, alteração proibida nos outros games da série.

>> Com tantas novidades, o game não será apenas uma cópia menor do jogo de PS3

>> Nove veículos inéditos estarão presentes

# Cash Guns Chaos

## Game casual ideal para quem quer pensar pouco e atirar muito

**FICHA TÉCNICA**
> **Distribuidora:** Sony
> **Produtora:** Sony
> **Gênero:** Tiro
> **Plataforma:** PSP
> **Previsão:** Agosto de 2007

PSP

**É INCRÍVEL** como um título pode definir exatamente aquilo que um game aborda: grana, armas e, sobretudo, caos. Isso é absolutamente tudo o que o jogador encontra em *Cash Guns Chaos*, jogo inspirado em clássicos como *Smash TV* que logo chegará ao portátil PSP. O projeto é de ninguém menos que a própria Sony, que planeja acabar com as reclamações de que seu aparelho não possui um game no verdadeiro estilo "atire antes e pense depois". Ou "não pense nunca", como parece ser o caso.

O sistema de jogo segue os passos de alguns clássicos dos arcades e coloca o jogador na pele de um participante – número que pode chegar a oito, caso o multiplayer online seja ativado – de um programa televisivo nada convencional. Seres humanos foram abduzidos por alienígenas e devem atuar como gladiadores em uma espécie de Coliseu dos anos 70. Na arena, o objetivo do jogador será o de destruir os inimigos que surgirem de todos os cantos da tela.

O game será dividido em cerca de 50 episódios diferentes, isto é, estágios cujos inimigos, armas e demais itens poderão variar conforme o nível de dificuldade. Além de matar todo mundo que aparece pela frente, será preciso ficar atento às cartas espalhadas nos cenários e obtidas após a derrota dos chefes de cada "temporada". Tais itens poderão dar um sumiço em todos os oponentes ao seu redor caso você acerte qual é a palavra-chave da rodada.

Como se trata de um gênero verdadeiramente casual, do tipo que abre mão de um enredo e fica apenas na diversão instantânea, *Cash Gun Chaos* foi escolhido para inaugurar a rede online do PS3, a PlayStation Store: uma versão idêntica ao futuro game de PSP pode ser adquirida na rede por cerca de US$ 10. Uma versão demo grátis, com somente algumas fases, também existe.

# 300: March to Glory

## Guerreiro de verdade não liga para história

>> Os soldados espartanos são os mais brutais da história

**PEGANDO CARONA** em um dos filmes mais esperados de 2007, o novo projeto para PSP patrocinado pela Warner Bros. é nada menos que uma adaptação do filme *300*, que por sua vez é baseado na fantástica HQ de Frank Miller. A história gira em torno do confronto de 300 soldados espartanos que decidiram desafiar o exército persa, infinitamente maior e mais preparado, por volta de 480 a.C.

Embora caminhe colado à produção do longa-metragem, *300: March to Glory* não retratará o episódio de uma maneira tão épica. O foco do jogo não será a história, mas sim a ação gerada por ela. Em resumo: o game será uma pancadaria generalizada na qual o jogador, no comando do Rei Leonidas, deverá comandar um exército e parar apenas para coletar armas e itens de soldados jogados pelo chão.

No geral, o jogador terá uma enorme liberdade na hora de agir: será ele quem decidirá, por exemplo, entre quais armas, golpes e estratégias utilizar; três itens, aliás, que serão exaustivamente aprimorados conforme a trama vai evoluindo.

>> A história é do mesmo autor de Sin City

**FICHA TÉCNICA**

PSP

> **Distribuidora:** Warner Bros. Int.
> **Produtora:** Collision Studios
> **Gênero:** Ação
> **Plataforma:** PSP
> **Previsão:** Não definida

# Teenage Mutant Ninja Turtles

PS3 PS2 PSP

## Mais uma chance para as Tartarugas

**FICHA TÉCNICA**

> **Distribuidora:** Ubisoft
> **Produtora:** Ubisoft Montreal
> **Gênero:** Ação
> **Plataformas:** PS3/PS2/PSP
> **Previsão:** Março de 2007

**PARA SE TER UMA IDÉIA** de como há franquias que resistem à extinção, basta observar a trajetória das *Tartarugas Ninja*: os últimos quatro games da série foram um desastre total e, ainda assim, existe gente tentando reerguer Donatello e seus parceiros. Agora é a Ubisoft que planeja ressuscitar a série por meio de uma adaptação fiel ao longa-metragem que estreará junto do jogo.

A proposta de *Teenage Mutant Ninja Turtles* é, por meio de uma recauchutada em suas principais mecânicas, trazer de volta os ares da década de 90. A fórmula de jogo, no entanto, continuará a mesma. No controle de cada uma das tartarugas, cada uma com suas acrobacias, o jogador ou jogadores, caso o modo cooperativo seja selecionado, deverá lutar contra dezenas de inimigos ao mesmo tempo. Estes, por sua vez, serão figurinhas mais do que conhecidas dos fãs do desenho. O trailer divulgado pelo estúdio revela, por exemplo, que Max Winters e a gangue do Dragão Púrpura serão apenas alguns dos muitos oponentes escondidos na trama.

>> Heróis da resistência são duros de matar

# Zendoku

## Os números perderam o lugar para os símbolos

**SE HÁ UMA PALAVRA** que os donos de PSP mundo afora já conhecem bem, essa palavra é Sudoku. O passatempo, extremamente popular no Japão, consiste na colocação lógica de números em um tabuleiro com nove casas diferentes. Ao longo dos últimos anos, essa espécie de quebra-cabeças já ganhou edições temáticas, comemorativas e por aí vai. Como 2007 já começou, seria de se estranhar se um Sudoku "inédito" não estivesse prestes a dar as caras.

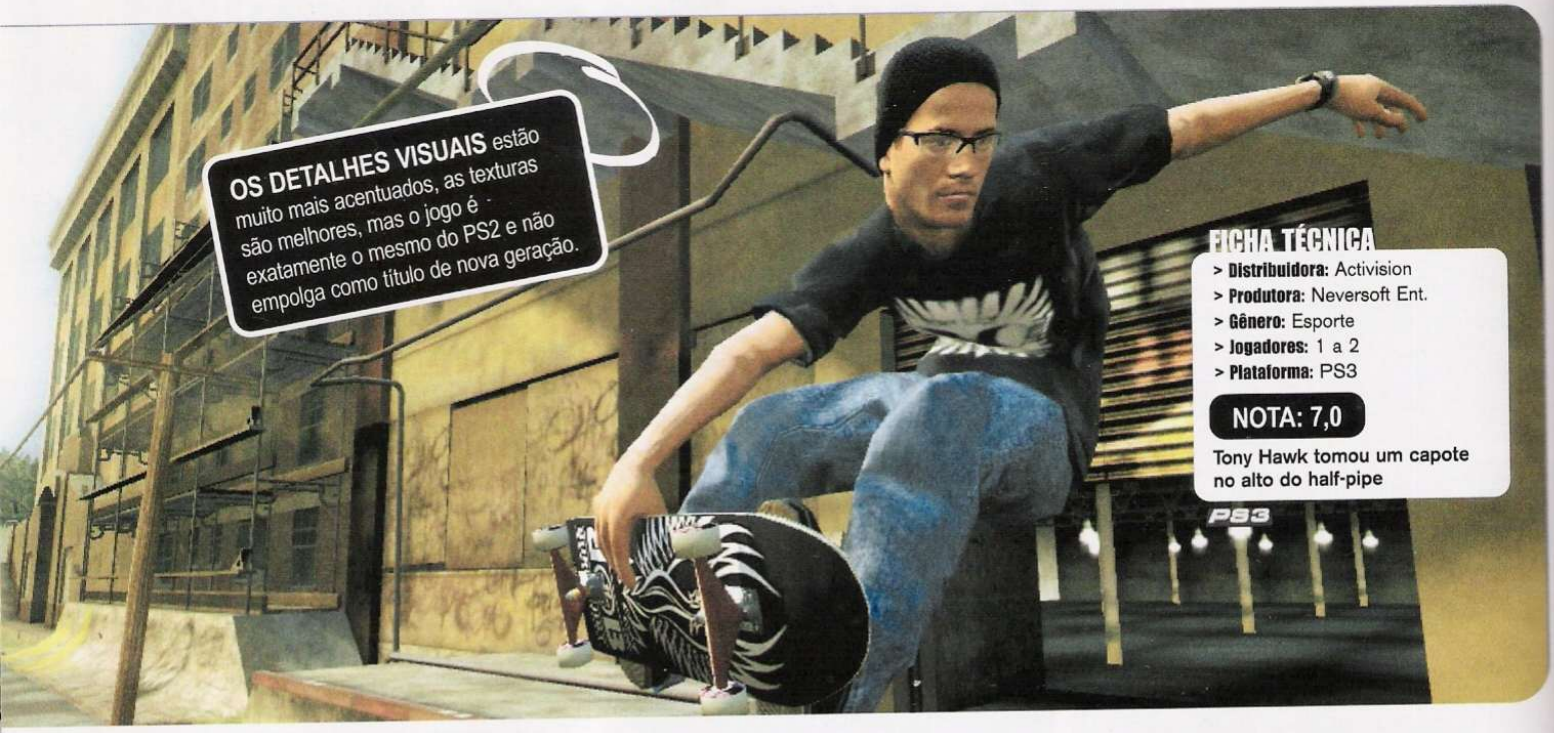
Batizado de *Zendoku*, o projeto da Zoonami cairá como uma luva para aqueles que já estão cansados dos números e equações matemáticas: em vez de 1, 2 ou 3, por exemplo, quem ditará as regras no tabuleiro será uma variedade de símbolos e desenhos, como corações, espadas e ursos panda. Na verdade, tal mudança tem um único objetivo: rejuvenescer o gênero e tornar a brincadeira mais empolgante.

Se depender da possibilidade de disputar partidas cooperativas e competitivas através da conexão sem fio do PSP, é provável que quem curta o gênero realmente se empolgue. Bem, pelo menos até um novo Sudoku ser anunciado...

**FICHA TÉCNICA**

PSP

> **Distribuidora:** Eidos Interactive
> **Produtora:** Zoonami
> **Gênero:** Passatempo
> **Plataforma:** PSP
> **Previsão:** Abril de 2007




# Tony Hawk's Project 8

## Sem grandes inovações e voltando no tempo

**A PARCERIA ENTRE** os consoles da Sony e os games do skatista Tony Hawk já vem de longa data. O primeiro game da série foi lançado para PSone em 1999 e, de lá para cá, a produtora Neversoft lança um novo jogo a cada ano. Mas nos últimos tempos, principalmente depois das versões *Underground*, os jogos têm sido marcados por altos e baixos.

Para tristeza dos fãs que aguardavam ansiosamente a versão de *Project 8* para PlayStation 3, o jogo não acrescenta nada à série e, no conjunto final, acaba sendo até mais fraco que a versão de PlayStation 2, que analisamos na **Dicas & Truques** do mês passado.

### UMA LENTA ADAPTAÇÃO

Quase nada mudou no jogo desde que ele saiu do PS2 e desceu a rampa em direção ao PS3: mesma história, mesmos desafios... só alguns problemas que parecem ter sido um pouco acentuados.

O visual, se comparado ao PS2, é muito superior. As texturas são melhores e as modelagens dos personagens estão mais bem-feitas. Mas o problema aqui não é visual, e sim a adaptação. Ao que parece, o jogo não foi projetado especificamente para o PS3, mas sim para seu antecessor; e só depois convertido às pressas. Na prática, isso resulta em quedas de frames. Em alguns momentos, a fluência de quadros fica tão lenta que, se você não se adaptar a isso, fica impossível superar o desafio.

>> Combos gigantescos são coisas de quem manja da arte

>> Os skatistas podem ser controlados com a inclinação

### ENTRA SENSOR, SAI O MULTIPLAYER ONLINE

A maior diferença (talvez única) de *Project 8* do PlayStation 3 em relação aos outros consoles é a possibilidade de controlar o personagem com o sensor do Sixaxis, o controle do PS3.

Existem três movimentos possíveis: giro (movimentando o controle para o lado direito ou esquerdo); impulso (sacudindo o controle, o skatista pega velocidade); e, por último, o manual (manobra em que o personagem fica se equilibrando só nas rodinhas traseiras). Usar o sensor é divertido e funciona bem, mas se você pretende vencer todos os desafios do jogo, essa não é a melhor opção para controlar seu skate.

Se por um lado a versão de PS3 tem a exclusiva função do sensor de movimentos, por outro não possui nenhum modo online. E se a ausência de um modo via internet hoje em dia já é imperdoável, imagine para *Tony Hawk's*, que foi o primeiro game do PlayStation 2 a sair com modo online, antes mesmo de o adaptador de rede do console ter sido lançado. Um fato no mínimo curioso. Ou triste.

*Tony Hawk's Project 8* é um bom jogo, mas apenas para quem não jogou a versão do PS2. Se você não se enquadra nesse caso, é melhor arrumar emprestado com alguém só para matar a curiosidade sobre o visual e o sensor.

**>> por Leandro Rodrigues**

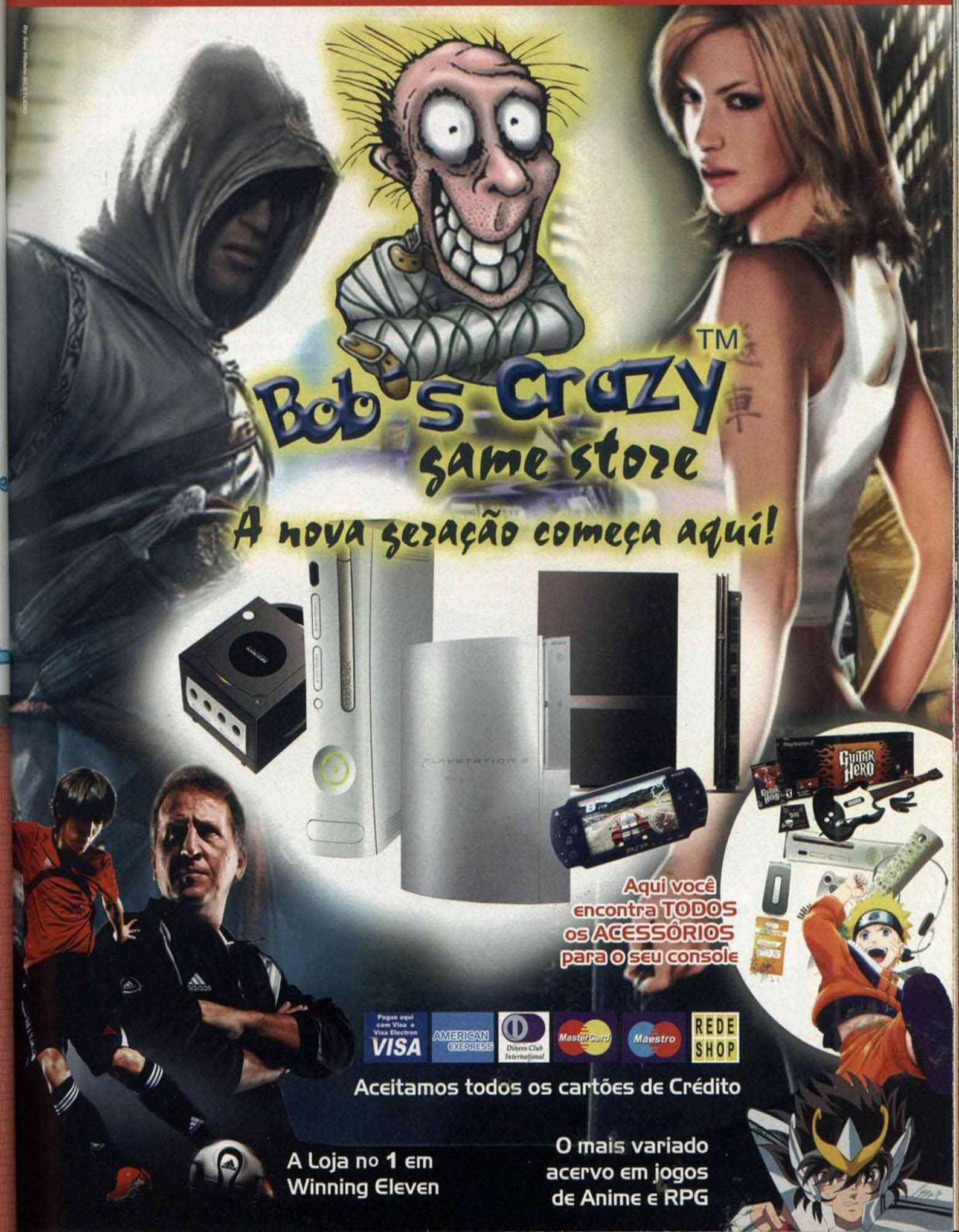
### REPLAY

**CONCORDO QUE** a estréia da série no PS3 não seja das mais empolgantes. Mas para mim, a versão do PS3 é muito melhor do que a do PS2 em todos os sentidos. O problema é que os objetivos continuam tão ridículos e sem noção quanto nas versões *Underground*, as piores já lançadas até hoje. Para um jogo que tinha como missão promover uma volta às raízes, focando-se puramente na prática do esporte, não vejo sentido em ficar perseguindo cabras para cumprir um objetivo. Quanto à possibilidade de usar o sensor de movimentos para controlar o personagem, só tenho uma coisa a dizer: nada supera o direcional digital na hora de realizar combos gigantes. Nada.

**>> por Felipe Azevedo** NOTA: 7,5

XBOX 360 www.bobscrazy.com.br PLAYSTATION 3

Rua Florêncio de Abreu, 74 - BOX 47/50 - Tel:3313-3708 - Centro - SP Próximo ao Metrô São Bento



# Untold Legends: Dark Kingdom

## Pancadaria generalizada sem maiores emoções ou atrativos

JOGO CEDIDO POR: HOUSE GAMES - TEL.: (11) 3326-0045 -WWW.HOUSEGAMES.COM.BR

**É AQUELA** velha história: por mais que a Gisele Bündchen seja linda e maravilhosa, tem certos dias que ela acorda com remela nos olhos. *Untold Legends* é a remela do PlayStation 3.

Um sistema lindo e poderoso como o PS3 sempre vai possuir alguns títulos fracos que não mostram nada dessa beleza e poder. O game deste review é um dos primeiros a se enquadrar nessa triste categoria. Produzido pela própria Sony (que mancada, dona Sony!) o título exala um forte cheiro de "velha geração", e se tivesse sido lançado para PS2 ou PSP, não passaria tanta vergonha.

Quando comecei a jogar, logo me vieram à cabeça memórias de *Gauntlet*. Sim, aquele jogo bem velhinho que teve encarnações em diversos sistemas e que sempre foi deteriorando a cada nova versão lançada. O esquema é mais ou menos o mesmo: escolha um entre três personagens e saia descendo o sarrafo em todo e qualquer ser vivo que aparecer pela frente. Aliás, "vivo" é um adjetivo que não se aplica bem aos inimigos do jogo, já que eles parecem ter cérebro de peixe morto e não oferecem muita resistência às investidas do jogador.

É difícil encontrar algo de bonito em *Dark Kingdom*. O Petró achou a capa (veja aí no box ao lado), mas esse game me tirou do sério de tal maneira que eu não achei interessante nem esse pequeno detalhe. O pior mesmo é câmera: não há um comando para centralizá-la instantaneamente e ela ainda cisma em fugir para trás de objetos do cenário, deixando o jogador na mão quando mais se precisa dela.

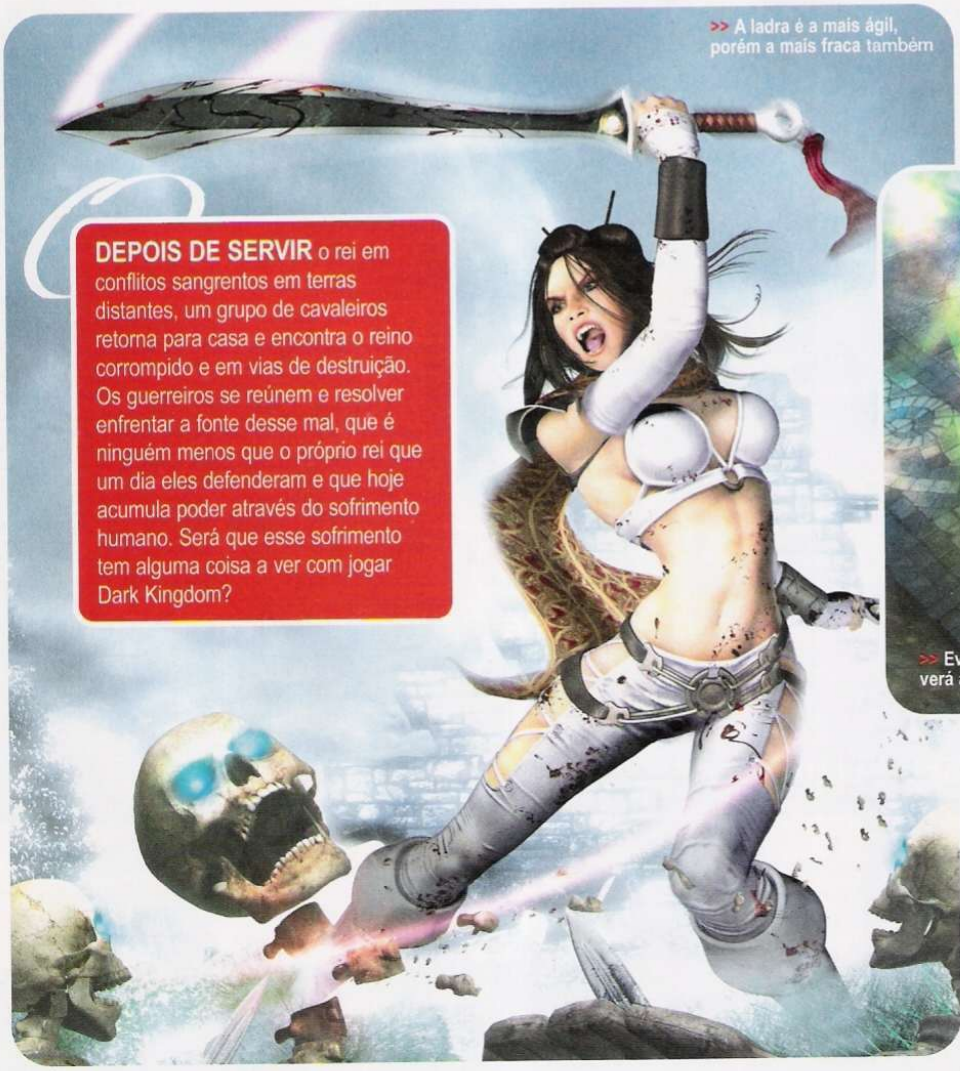
Os três personagens do jogo (os clássicos mago, guerreiro e ladra) podem ser evoluídos com a experiência adquirida, mas o processo causa dispersão e chateia. Cheguei a pensar que um multiplayer acéfalo em rede com outros combatentes poderia mudar um pouco minha idéia sobre o jogo. Cerca de 20 minutos depois, desisti de tentar alterar meu raciocínio: o jogo é tão tedioso online quanto offline. Ainda bem que remela não é uma constante nos olhos da Gisele...

**>> por Eduardo Trivella**

### REPLAY

**JOGAR DARK KINGDOM** dá mais azia do que uma feijoada mal cozida. Tá na cara de que foi feito nas coxas para ser lançado às pressas: o jogo peca nos principais fundamentos que qualquer título deve obedecer. A câmera não foca a ação e fica atrás de árvores e de pedras, os controles são duros e os inimigos são burros como uma porta. Não bastasse isso, o objetivo principal do jogo é apertar os botões até sangrar, enquanto os personagens evoluem suas poucas habilidades lentamente. Parece que o poder do PS3 foi usado apenas para criar as capas dos heróis, muito realistas por sinal. Mas o resto...

**>> por Gustavo Petró** — **NOTA: 4,0**



>> A ladra é a mais ágil, porém a mais fraca também

**DEPOIS DE SERVIR** o rei em conflitos sangrentos em terras distantes, um grupo de cavaleiros retorna para casa e encontra o reino corrompido e em vias de destruição. Os guerreiros se reúnem e resolver enfrentar a fonte desse mal, que é ninguém menos que o próprio rei que um dia eles defenderam e que hoje acumula poder através do sofrimento humano. Será que esse sofrimento tem alguma coisa a ver com jogar Dark Kingdom?

>> Evolua bastante o mago e você verá algumas magias bem poderosas

### FICHA TÉCNICA

- **Distribuidora:** Sony
- **Produtora:** Sony
- **Gênero:** RPG / Ação
- **Jogadores:** 1 a 2 (4 online)
- **Plataforma:** PS3

**NOTA: 4,5**

**Um game de velha geração na nova geração? Que puxa...**

PS3

# OS GAMES MAIS IRADOS DA CIDADE ESTÃO AQUI!

**Novo Playstation 3**

com preço imperdível!
Compre já o seu.

Imagens ilustrativas.

NaçãoDesign.com.br




METRÓPOLE
Games

www.metropolegames.com.br

VISA MasterCard REDE SHOP Losango
Muito mais que crédito.

Visite nossa loja
Viaduto Santa Ifigênia, 66, box 410 - 412

Ligue e faça seu financiamento por telefone
Televendas: (11) 3328 6823 / 3328 6824 / 3328 6827

# Mortal Kombat: Unchained

## Nome novo, jogo velho

>> Raiden e suas firulas pirotécnicas

**O QUE SE PASSA?**
A história rola depois dos acontecimentos de *Deadly Alliance*, quando Shang Tsung e Quan Chi fizeram uma aliança. Esse acordo já não existe mais e uma nova ameaça surge. O vilão da vez é o poderoso dragão Onaga, que pretende destruir o mundo reunindo os seis artefatos que contêm a essência do One Being, ser que coexistiu com os deuses anciãos.

**DEPOIS DE PASSAR** por vários consoles, seria mais do que natural que a sangrenta franquia *Mortal Kombat* surgisse no portátil da Sony. O que realmente causou estranheza foi fato de a Midway criar um novo nome para essa conversão, levemente modificada, do jogo *Mortal Kombat: Deception*, que saiu para PlayStation 2 no começo de 2005, ou seja, é um game que já tem uns dois anos.

>> Sistema permite alternância de estilos de combate

### COMO SE FOSSE A VERSÃO DE CONSOLE

O modo principal continua com a mesma fórmula de sempre: lutas um contra um regadas a muito sangue e violência. A movimentação é boa, solta e deixa o jogador livre para desferir seus golpes sem grandes problemas. O que atrapalha um pouco é o analógico do portátil que, além de ser impreciso, se torna desconfortável em pouco tempo.

Outro problema é que, apesar do grande número de lutadores, a diversidade de golpes fica devendo. Essa sensação é amenizada com um sistema que possibilita trocar o estilo de combate, disponibilizando uma segunda opção de arte marcial ou batalhas com armas brancas. Essas variações possibilitam a formação de boas estratégias e combos. E como extra nesse modo, temos o crescimento de seis lutadores: Jax, Kitana, Frost, Blaze, Goro e Shao Kahn.

### HORAS EXTRAS, POUCO ENTRETENIMENTO

Não adianta. Qualquer jogo que se preze precisa ter um bom modo multiplayer para garantir mais alguns momentos de diversão. *Mortal Kombat: Unchained* até possui esse modo, mas só via rede local. Pode até ser divertido, só que desta maneira a dificuldade para encontrar um oponente é muito maior, já que não é todo vizinho que tem um PSP.

Modalidades extras para tentar prender o jogador não faltam. O modo Konquest está presente e mantém a mesma linha da versão de console, ou seja, você vaga por cenários (bem mais feios no portátil do que na versão de console) à procura de pessoas que possam ajudar em sua evolução como um lutador. O que você conquistar nesse modo serve como moeda para destravar itens no modo Kript. Um porre só.

Existem também dois minigames, um chamado Super Puzzle Fighter II Turbo, com lutadores pequenos e cabeçudos; e o Chess Kombat, um xadrez em que, além de jogar bem, você precisa lutar contra a "peça" que deseja eliminar.

Somados os prós e os contras, *Mortal Kombat: Unchained* é um jogo mediano, um pouco ultrapassado por se tratar de uma conversão. Diverte, mas o portátil da Sony merecia uma versão exclusiva.

**>> por Leandro Rodrigues**

**FICHA TÉCNICA**
- **Distribuidora:** Midway Games
- **Produtora:** Midway Games
- **Gênero:** Luta
- **Jogadores:** 1 a 2
- **Plataforma:** PSP

**NOTA: 7,0**

**O PSP ainda vai esperar um pouco para ter um *MK* inédito**

>> Unchained é apenas uma conversão sem novidades de Deception

# Snoopy vs. the Red Baron

## Simples e divertido, e não precisa de mais nada

**FICHA TÉCNICA**

> **Distribuidora:** Namco Bandai
> **Produtora:** Smart Bomb Inter.
> **Gênero:** Ação
> **Jogadores:** 1 a 2
> **Plataformas:** PS2/PSP

**NOTA: 8,0**

**Combates aéreos sem a complicação de simuladores**

PS2 PSP

**TODOS NÓS** assistimos aos desenhos de Snoopy, Charlie Brown & Cia. em algum momento de nossa infância, e este é um jogo que captura muito bem o estilo da série de animação, tanto nos maneirismos dos personagens quanto gráficos e sons. Mas não pense que este é um jogo exclusivo para crianças: há muito aqui também para os marmanjos.

*Snoopy vs. The Red Baron* é um game de combate aéreo extremamente bem-feito e divertido, inspirado nos momentos do desenho em que Snoopy sonhava ser um ás da Primeira Guerra que combatia o lendário Barão Vermelho. Ele é bastante desafiador, mas não chega a ser difícil ou complexo como outros jogos de combate aéreo; e em momento algum se torna maçante, pois sempre há muitos inimigos para enfrentar e objetivos a cumprir em cada missão.

Entre um vôo e outro, pousamos em um campo de beisebol, onde podemos seguir para a escola de pilotagem de Marcie e aprender novas manobras aéreas, ou para a lojinha de Pigpen para comprar novos aviões ou upgrades, usando o dinheiro coletado durante as fases normais.

>> Snoopy sempre quis ser um piloto de guerra

>> Para aprender novas manobras, consulte Marcie

Se você é fã dos personagens, ou se simplesmente quer um jogo despretensioso e divertido, não há como errar com este aqui.

**>> por Amer Houchaime**


* vendas * cursos * assistência técnica

PS2 GAME BOY ADVANCE Losango Muito mais que crédito. MasterCard VISA

- Temos todos os vídeo-games.
- Todos os serviços com técnicos qualificados.
- Play 3 é aqui com a gente!
- Faça seu play 2 rodar dvds todas as áreas!
- Curso: conserto de vídeo-games! Seja um técnico especializado!
- Fones: (0xx11): 3846-1470 / 3846-4375

SEDEX

Rua Silvânia, 157
(Trav. Av.Sto.Amaro, alt. 1501) - Moema
- São Paulo - Estacionamento no Local.

Dragoon Games
www.dragoon.com.br

# Eragon

## Nada pior do que um dragão que sofre de crises de asma

>> "Se você vir uma cópia do jogo Eragon, pode cuspir fogo nele!"

**FICHA TÉCNICA**
> **Distribuidora:** Midway Games
> **Produtora:** Midway Games
> **Gênero:** Luta
> **Jogadores:** 1 a 2
> **Plataforma:** PS2

**NOTA: 4,5**

**Se o filme já foi meio fraquinho, o game então nem se fala...**

PS2

>> O game até parece bonito. Mas só parece

**ESTE É MAIS** um daqueles games que são lançados junto com o filme de mesmo nome e que tentam pegar embalo em seu possível sucesso. Infelizmente, esse tipo de game, na maioria das vezes, é produzido com baixo orçamento e sempre às pressas. *Eragon* não é uma exceção a essa regra.

O jogo possui gráficos medianos, os cenários são bem-feitos em certos trechos, mas os modelos dos personagens são extremamente feios (o ator Jeremy Irons é muito malfeito) e a animação é totalmente artificial, o que é imperdoável nesta altura do ciclo de vida do sistema.

O som, embora não seja ruim, também não possui atrativos, e em momento algum consegue ser mais do que meia boca. A trilha sonora não possui destaques e os efeitos sonoros são totalmente convencionais. E o pior de tudo é que os personagens nem sequer foram dublados por seus respectivos atores e apresentam vozes completamente genéricas e sem vida.

A parte mais fraca do jogo, no entanto, são os combates. A Inteligência Artificial dos inimigos é terrível! Em alguns momentos, eles simplesmente ficam parados na sua frente sem fazer nada. Para completar, os controles não são precisos e várias vezes, após a tentativa de realização de um combo, o personagem acaba usando uma seqüência de golpes totalmente diferente daquela desejada. A ironia é que isso produz resultados simplesmente por causa da horrenda IA dos adversários. Por fim, a câmera também não ajuda em nada: péssimos ângulos de visão não trazem nenhum benefício durante as já tediosas batalhas do game.

*Eragon* é um jogo fraquíssimo que t talvez só agrade àqueles que tenham realmente gostado do filme, e mesmo estas pessoas deveriam pensar duas vezes antes de experimentar este título.

**>> por Amer Houchaime**

# Brothers in Arms D-Day

## Um bom jogo atrapalhado pelos controles

>> Tirando o Rambo, ninguém ganha uma guerra sozinho

>> Esta visão garante mais precisão aos disparos

**FICHA TÉCNICA**
> **Distribuidora:** Ubisoft Shanghai
> **Produtora:** Ubisoft
> **Gênero:** Tiro
> **Jogadores:** 1 a 2
> **Plataforma:** PSP

**NOTA: 6,5**

**A invasão da Normandia recriada nos games. Outra vez**

PSP

**ESTA É UMA** franquia que ganhou notoriedade por retratar de forma dramática e fiel acontecimentos da Segunda Guerra Mundial. O mais bacana é ver que a Ubisoft não se limitou a converter um jogo já existente para o portátil. A produtora resolveu ir além e criou do zero um novo game. O resultado é um título de qualidade, mas que parece estar no lugar errado.

A maior razão para isso é o sistema de controle, que não é intuitivo e, em vez de ajudar, atrapalha. Existem dois tipos de configuração. No primeiro, o botão L muda a função do direcional. Por padrão, ele funciona para movimentar a câmera ao redor do personagem, mas se você segurar esse botão, a mira será travada e o personagem começa a andar de lado, o que é muito confuso. Na segunda configuração, os botões principais funcionam como os dois analógicos do DualShock 2, só que, nesse caso, as outras funções ficam comprometidas.

De resto, o jogo não decepciona: são 12 missões no modo principal que podem ser jogadas também em modo cooperativo, os cenários estão na média do portátil, com destaque para a modelagem do soldados. A trilha sonora, quando aparece, não faz diferença. Pelo contrário: se você começar a prestar atenção, pode dormir com o portátil na mão.

*Brothers in Arms: D-Day* é um ótimo jogo, mas devido aos controles confusos, talvez fosse melhor aproveitado em um console como PlayStation 2.

**>> por Leandro Rodrigues**

**RETRATOS DA GUERRA**
O game se passa no famoso dia D, a operação que mudou os rumos da Segunda Guerra e o jogador lidera a libertação da Europa dos nazistas.

# Inputbox games

## JOGOS • ACESSÓRIOS • VÍDEO GAMES
## ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Preços especiais para logistas
Enviamos via **SEDEX**

Tudo em até **24X**

Losango

**Tel.: (11) 3998-9640 ou (11) 3976-6699**

Av. Itaberaba, 1986 Loja 13 - Freguesia do Ó - São Paulo - SP

# Cartoon Network Racing

## Desenhos animados a toda velocidade

**JOGOS DE KART** geralmente se enquadram em um de dois extremos: ou são verdadeiras obras-primas, jogos sensacionais; ou são extremamente ruins, de horror incalculável.

*Cartoon Network Racing* é um dos poucos games do gênero que ficam exatamente no meio destes dois extremos e acabam sendo totalmente medianos. O game possui um certo carisma por conta de personagens famosos do canal, como *Johnny Bravo*, *Dexter* e *As Meninas Superpoderosas*. Pena que alguns desenhos de sucesso, como *A Turma do Bairro* e *A Mansão Foster para Amigos Imaginários*, ficaram sem representantes. Mas isso de certa forma é compreensível, pois o game foi focado na primeira geração de desenhos originais do canal.

Como game de kart, *CNR* não é ruim. Porém, é bastante genérico, com uma dezena de personagens disponíveis e mais alguns secretos, além dos tradicionais itens espalhados pela pista que podem ser usados para atrasar os oponentes.

Infelizmente, as pistas são muito mal elaboradas. Em alguns momentos, é muito difícil saber por qual caminho seguir e o jogador acaba perdendo várias posições. Já os adversários controlados pelo computador não encontram esse problema.

Um dos destaques do game é o som, que conta com as músicas-tema de cada um dos desenhos, além das vozes originais dos personagens. Embora, claro, estas vozes sejam um pouco estranhas para nós que nos acostumamos com a dublagem.

Apesar de o Cartoon Network já ter superado há muito tempo aquele preconceito de ser um canal só para crianças, este game parece mais destinado à garotada, especialmente por ser simples demais e por contar com poucos extras para manter a galera mais velha interessada.

**>> por Leandro Rodrigues**

>> Johnny Bravo e seu indefectível penteado

>> Coragem, o cão covarde, não tem medo de velocidade

**FICHA TÉCNICA**

> **Distribuidora:** The Game Factory
> **Produtora:** Eutechmyx
> **Gênero:** Corrida
> **Jogadores:** 1 a 2
> **Plataforma:** PS2

**NOTA: 7,0**

**Personagens famosos em velozes disputas**

PS2

# Star Wars: Lethal Alliance

## Ainda bem que existem outros títulos da série

**O GAME SEGUE** os passos da Aliança Rebelde, grupo de resistência ao Império comandado pela Princesa Leia, irmã de Luke Skywalker. Para situar quem não é aficionado: é a Aliança quem rouba os planos de construção da Estrela da Morte na série *Star Wars*.

Quem faz esse trabalho sujo é a pistoleira Rianna, uma espécie de clone da Lara Croft: ela atira muito bem e se esquiva dos inimigos fazendo malabarismos. Uma espécie de R2-D2 ainda ajuda nas missões, permitindo que ela alcance locais difíceis. O game, no entanto, agradará somente aos fãs, pois peca nos aspectos mais importantes de um jogo de tiro.

O sistema de mira é arcaico: ele trava nos adversários automaticamente, dificultando a visão no meio do fogo cruzado, além de não ser preciso. Por outro lado, o visual é fiel à saga, apresentando construções e naves que aparecem nos filmes. Mesmo assim, esse é um game que faria até o dignissimo mestre Yoda ficar com vergonha.

**>> por Leandro Rodrigues**

**FICHA TÉCNICA**

> **Distribuidora:** Ubisoft
> **Produtora:** Ubisoft Montreal
> **Gênero:** Ação
> **Jogadores:** 1 (2 via rede local)
> **Plataforma:** PSP

**NOTA: 6,0**

**Aliança Rebelde não honra o bom nome de *Star Wars***

PSP

>> Faltou pontaria neste game

>> A heroína imita a personagem de

INFOGAMES &

# TECGAMES

SEDEX P/ TODO BRASIL

VENDA DE APARELHOS E ACESSÓRIOS PARA VÍDEO GAMES

**Preços especiais para Revendedores**

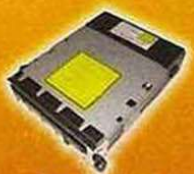
## ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

***TODOS OS TIPOS DE CONSERTOS E AJUSTES***

BA5815FM

LEITOR PSONE

LEITOR PS2
400C


DRIVE X-BOX

LA 6598
ORIGINAL

LEITOR
GAME CUBE

LEITOR PSTWO

**Trabalhamos com Peças Originais**
**Somos Oficina Credenciada por várias Empresas do setor**

**Acesse nosso website: www.tecgames.com.br**

Losango
Muito mais que crédito.

Aceitamos os Cartões: Maestro MasterCard VISA Electron VISA REDE SHOP

Até 12 vezes sem entrada*
Faça seu Finaciamento
sem sair de casa.

**Rua Santa Efigênia, 687 - Lojas 02 - 22**
**tels: (11) 33620036 - 2212307 - 33617579**

Assistência Técnica

**Viaduto Sta Efigênia, nº 70 - Loja 301**
**Tel: 3326.9661**

50mts do Metrô São Bento

# Lair

Testamos o jogo na feira de eletrônicos CES 2007, nos Estados Unidos

VERSÃO DEMO

>> Os visuais são épicos e impressionam de verdade

***LAIR* É UM GAME** de ação em que o jogador assume o papel de um cavaleiro que monta dragões e participa de batalhas no ar ou em terra. Os vídeos do game divulgados anteriormente pela Sony mostravam gráficos impressionantes, com modelagens e texturas detalhadas, principalmente dos dragões. Ficou comprovado que o jogo tem mesmo um visual sofisticado, mas em vez dos dragões, o que impressiona mesmo são as texturas do cenários e os efeitos de água.

Na demo, existiam duas fases. A primeira consistia em um tutorial que ensinava como jogar o game, e a segunda era uma pequena batalha ambientada em uma ponte onde estavam seu exército e um rival. No tutorial, aprende-se que o jogo funciona com o sensor de movimentos do joystick do PS3. Com ele, é possível controlar a direção de vôo do dragão. Os demais botões têm funções como acelerar, cuspir bolas de fogo e parar o dragão no ar. Depois de passar pelo tutorial, que é bem simples, a segunda fase tem início.

Durante a batalha, é preciso defender o portal da ponte que está sendo atacado pelo exército inimigo. No começo, o ataque é feito por dragões no ar e por um enorme exército rival em terra. Como o sensor do Sixaxis não possui muita precisão, o jogo oferece uma espécie de mira automática. Basta apertar o botão de ataque quando um dragão inimigo estiver na sua frente para que a bola de fogo acerte seu rival.

Após derrotar os dragões, touros gigantes aparecem para atacar seu exército em terra. Para atingir os touros, existem duas alternativas: dar rasantes para disparar as bolas de fogo; ou pousar seu dragão e atirar do solo mesmo. O ataque feito em terra é o mais destruidor; porém, seu dragão fica vulnerável ao ataque do exército inimigo e dos demais touros. O desafio neste momento é maior do que enfrentar os dragões do começo da fase.

Depois de derrotar os touros, a demo termina. Nesta prévia do jogo, fica claro que *Lair* é centrado em uma jogabilidade estilo arcade, fácil de aprender e dominar, mas com gráficos muito sofisticados. Não é um formato de jogo convencional, ainda mais pela presença do sensor de movimentos, muito bem aproveitado por sinal. A única coisa ruim da demo é o fato de o jogo parecer extremamente linear e fácil. Bem, pelo menos essa foi a sensação que eu tive depois de terminar rapidamente a demonstração disponível na CES 2007. Agora é aguardar a versão final e conferir como vai ficar o jogo de verdade.

**>> por Luiz Siqueira**

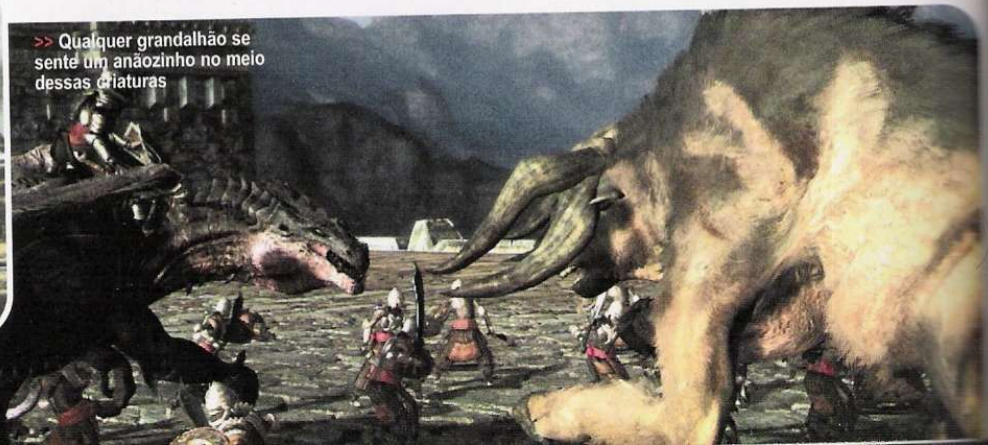
## FICHA TÉCNICA

> **Distribuidora:** Sony
> **Produtora:** Factor 5
> **Gênero:** Ação
> **Jogadores:** 1 a 2
> **Plataforma:** PS3

*Lair* cuspiu fogo pra tudo que é lado na convenção de Las Vegas

PS3

>> Lair tem data de lançamento prevista para o final deste ano



>> Qualquer grandalhão se sente um anãozinho no meio dessas criaturas

# ROCK LASER

GAMES

## APARELHOS E ACESSÓRIOS

SONY

Microsoft

COMPRA
VENDA
TROCA
FINANCIA

- Atacado e Varejo
- Consulte sessão de Semi-novos
- Parcele em até 13x no cheque
- Aceitamos todos os cartões de crédito

Nintendo

SEDEX Para todo o Brasil

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA
faça um upgrade

www.rocklaser.com.br

MEGASTAFF.com.br

TELEVENDAS
11 - 6954 4332 / 6425 0482

Av. Guilherme Cotching, 1.808 - Vila Maria - São Paulo - SP

>> por Leandro Rodrigues

# A loja virtual é nostalgia pura

Quanto mais a tecnologia evolui, mais dá saudade dos jogos antigos. A Sony sabe disso e começa a relançar todos os seus jogos para rodar no portátil que ela mesma criou

## DÚVIDAS FREQÜENTES EM RELAÇÃO À PLAYSTATION STORE

**• O que é?**

A PlayStation Store é a loja virtual do PlayStation 3. Por meio dela, a Sony disponibiliza jogos, filmes e demos para download (gratuito ou não) direto para o HD do console.

**• Como comprar?**

Nem todo conteúdo da loja é gratuito, ou seja, é melhor preparar o bolso se você pretende comprar tudo que existe lá.

O maior problema para os felizes proprietários do PlayStation 3 aqui no Brasil é que, para comprar algo na loja virtual, é necessário possuir um cartão que tenha endereço de cobrança nos EUA. Quer dizer, só rola se você tiver um grande amigo lá fora que empreste o cartão.

**• E os brasileiros?**

A Sony promete lançar em breve um cartão pré-pago para donos de PS3 que não possuem cartão de crédito. Ou seja, você compra o cartão e digita o número que vem nele no sistema da PlayStation Store. A Sony ainda não divulgou a data de inauguração desse sistema.

**• Como funciona?**

A única coisa que está à venda, até o momento, são jogos do PSone para rodarem no PSP. Você compra o jogo escolhido, baixa para o HD do PlayStation 3 e depois instala o jogo no portátil através do cabo USB. Uma vez instalado, o número serial do PSP fica na memória do PS3 e você só pode voltar a instalar o jogo nesse portátil. Para quem quer bancar o esperto, fica um aviso: nem adianta tentar copiar o conteúdo do memory card para outro cartão, já que a instalação insere informações na memória flash do aparelho e é impossível copiá-las.

**• O que preciso?**

Além do PS3 e do PSP (é claro), você precisa de uma conexão à internet de banda larga, um cartão de memória de grande capacidade (1 GB é o ideal) e um cartão de crédito com endereço de cobrança nos Estados Unidos.

# Tekken 2

Clássico game de pancadaria tem chance de voltar à vida por meio da rede do PlayStation 3

**COMO NÃO É POSSÍVEL** comprar na PlayStation Store usando um cartão de crédito com endereço de cobrança aqui do Brasil e a Sony ainda não lançou o cartão de pontos da sua rede, conseguimos, por intermédio de um colaborador que mora na Gringolândia, uma maneira de comprar *Tekken 2* para testarmos o funcionamento da loja.

Estamos falando de um título veterano, com mais de dez anos de prateleira. Para se ter uma idéia de como faz tempo que esse game foi lançado, a **D&T** ainda era um mero projeto na cabeça do nosso comandante Luizão quando esse jogo já estava nas lojas.

Da versão original para essa, pouca coisa mudou. Os gráficos continuam os mesmos, mas no PSP a impressão que se tem é que tudo está mais bonito do que na época do lançamento. Isso acontece porque

>> Este foi um dos primeiros jogos a estrear na rede

# Lista de jogos de PS1 disponíveis*

Estes jogos estão na rede americana por um preço camarada

>> Cool Boarders

>> Crash Bandicoot

>> Hot Shots Golf 2

>> Jumping Flash

>> Medievil

>> Rally Cross

>> Syphon Filter

>> Tekken 2

* Lista dos jogos disponível no dia 18 de janeiro de 2007

### A PIRATARIA ATACA NOVAMENTE

Nem bem a Sony começou a vender jogos de PS1 na PlayStation Store e os hackers já conseguiram burlar o sistema. Na verdade, o que eles descobriram foi um jeito de copiar os jogos de CDs do PS1 e rodar por meio de emuladores no PSP. É, a vida é assim: A Sony cria a trava e os hackers quebram.

>> Os controles foram todos adaptados para o portátil

a tela do PSP é menor e aproxima mais os polígonos. A movimentação, o som e tudo o mais é bom, mas é preciso levar em consideração que o jogo já tem dez anos e, na época, não era possivel fazer muito mais do que aquilo que aparece no game.

Outra adaptação fundamental para o funcionamento de *Tekken 2*, no console da Sony, foi a mudança dos controles. Os botões L2 e R2 que não existem no PSP foram substituídos pelo disco analógico do portátil. Na configuração padrão, o L2 corresponde ao movimento do analógico para a esquerda, o R2 corresponde ao movimento do analógico para a direita, e L2 + R2 corresponde ao movimento do analógico para cima.

Já que o preço de qualquer jogo na PlayStation Store é de apenas US$ 5,99 (aproximadamente 13 reais); vale a pena para nostálgicos que têm curiosidade e não tiveram a oportunidade de jogar na ocasião.

>> Com PSP, PS3 e PlayStation Store, você vai jogar até de cabeça para baixo

>> Rynn e seu amigo Arkoh se preparam para dar um rolê pelos ares

**FICHA TÉCNICA**
- **Distribuidora:** Sony
- **Produtora:** Surreal Software
- **Gênero:** Ação/Aventura
- **Jogadores:** 1
- **Plataforma:** PS2
- **Escondido desde:** 30/01/2002

**NOTA: 8,0**

**Humanos e dragões combatendo forças do mal**

PS2

**NESTA SESSÃO,** todo mês mostraremos um jogo que poucas pessoas conhecem, indicando que o universo de jogos do PlayStation 2 ainda tem muito a ser explorado. Se você tem alguma sugestão, mande um e-mail para playstation@europanet.com.br

# Drakan: The Ancients' Gate

## O visual pode não ser tão impressionante, mas o jogo continua sendo garantia de diversão

**A QUANTIDADE DE** jogos lançados para PlayStation 2 beira o absurdo. Entre essa enxurrada de títulos, os que mais se destacam são franquias já conhecidas como *Resident Evil, Silent Hill, Metal Gear* ou *Winning Eleven*. E por aguardarmos tanto esses games já conhecidos, às vezes ignoramos jogos de qualidade comparável a desses medalhões. *Drakan: The Ancients' Gate* faz parte desse grupo de jogos obscuros e incógnitos.

A história não é lá muito elaborada: o jogador controla a guerreira Rynn, que deve se aliar a um antigo dragão chamado Arokh para abrir os quatro portões mágicos e afastar de vez as forças malignas que tentam dominar o reino. Para descobrir que forças malignas são essas e o que há por trás desses portões, só indo fundo na aventura.

### CADÊ MINHA BÚSSOLA?

A primeira sensação que se tem ao jogar *Drakan* é que você não passa de uma formiga. Os cenários são gigantescos e andar com Rynn de um ponto ao outro do mapa poderia ser uma tarefa cansativa, se não fossem dois motivos. O primeiro é o misto entre RPG e aventura: a jornada em busca do próximo ponto no mapa obriga a guerreira a enfrentar centenas de inimigos, e isso é fundamental para a que a personagem evolua e fique mais ágil. Para isso, são usados pontos acumulados em três frentes diferentes: ataque (armas de curta distância), precisão (arco-e-flecha) e magia (poderes conquistados no decorrer da partida). Esses pontos também determinam que tipo de armas e armaduras Rynn pode utilizar. Aliás, no decorrer das lutas, as ferramentas são danificadas e é preciso ir a um ferreiro para reformar as espadas e proteções.

O segundo motivo para tudo não se tornar um grande tédio é a presença imponente de Arokh. A partir do momento em que o fabuloso ser entra em cena, as travessias pelo enorme mapa se tornam rápidas e ainda mais prazerosas, já que é possível soltar enorme baforadas de fogo em todos os inimigos.

>> Como se pode ver, os gráficos não são o forte do jogo

### LEVEMENTE OXIDADO

Os jogadores que resolverem encarar *Drakan* agora devem levar em consideração que o jogo foi lançado em 2002, ou seja, as produtoras ainda não estavam explorando todo o potencial do console da Sony. Fazendo uma análise fria, dá para constatar que, hoje, os gráficos estão bem ultrapassados.

Mesmo assim, o visual não decepciona: os cenários são enormes, repletos de cavernas e becos com itens secretos e missões extras. O som também é de qualidade, principalmente os efeitos sonoros do dragão. O controle do jogo é um pouco complicado e leva um certo tempo até se acostumar com todos os movimentos, principalmente quando se está no chão.

A maior falha fica por conta do sistema de menus. Para usar algum item, é preciso entrar em um menu com o botão SELECT e fazer a escolha. Até aí tudo bem. O problema é que enquanto o item está sendo selecionado, a ação não pausa e os inimigos podem atacá-lo o tempo todo. Sem falar que a câmera às vezes enlouquece. Mas se esse é um problema que acontece até hoje em muitos jogos, imagine há quase cinco anos.

*Drakan* é uma ótima escolha para quem deixou esse jogo passar batido. Além de ser bem interessante e diferente, proporciona muitas horas de diversão.

**>> por Leandro Rodrigues**

# SO NA FRATELLO VOCE ENCONTRA...

Qualidade
Nota Fiscal
Procedência

Oficina Própria
11 ANOS no mercado
Técnicos Qualificados

Garantia Estendida
1 ANO nossa Garantia
A maior do Brasil

## PS2 SLIM

APENAS
6 x R$ 147,50
(SOMENTE NO VISA)
OU R$ 750,00
(PARA PAGAMENTO À VISTA)

APENAS
6 x R$ 133,50
(SOMENTE NO VISA)
OU R$ 680,00
(PARA PAGAMENTOS À VISTA)

MODELO 75001

SUA COMPRA EM TODO... ...BRASIL!

**Promoção 1**
- 02 Controles Originais
- 01 Memory Card Original
- 01 Bolsa
- 01 Suporte Vertical
- 01 Porta CD
- 05 BRINDES

**Promoção 2**
- 02 Controles Originais
- 01 Memory Card Original
- 03 BRINDES

CONTROLE ORIGINAL + MEMORY CARD 8MB

APENAS R$110,00 À VISTA

Faça seu cadastro por telefone e pague suas compras em **12x**. Aceitamos todos os cartões.
Para conhecer essas e outras promoções acesse **www.fratelllogames.com.br**

***Assistência técnica especializada desde 1995!***

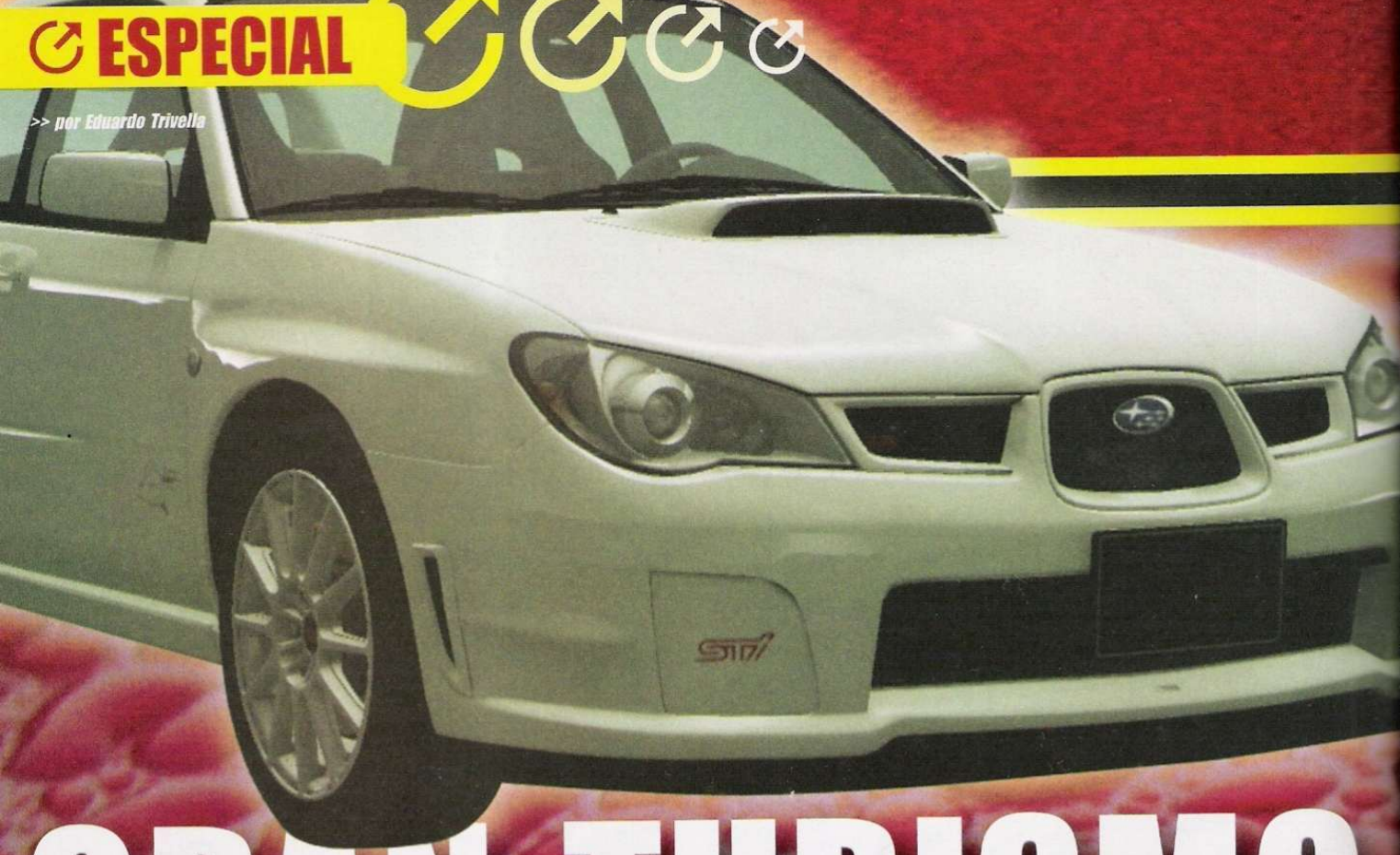
SEU GAME COM TUDO!

# Fratello Games®

*Visite uma de nossas lojas GAMES e INFORMATICA*
*Loja 1 - Rua Sta. Ifigênia, 295*
*2º andar loja 215/216 -*
*Fone: (011) 3362-2206 / 3333-2092*
*Fone/Fax: (011) 3224-9418*
*Loja 2 - 2º andar loja 208 -*
*Fone: (011) 3361-2783*

Os pagamentos de vendas a financiamento deverão serem feitos com cheques.
As promoções serão válidas até o fim do estoque. Para financiamento crédito sujeito a aprovação

>> por Eduardo Trivella



# GRAN TURISMO HD CONCEPT

A série de corrida mais popular do mundo faz sua estréia na nova geração. E o que é melhor: totalmente de graça

**PRESENTE É BOM E TODO MUNDO GOSTA.** Depois das excelentes demos de *Motorstorm* e *Formula 1 Championship Edition*, a Sony disponibilizou na PlayStation Store, a loja virtual do PS3, uma versão de demonstração de outro game de corrida. *Gran Turismo HD Concept* pode ser baixado inteiramente grátis pela rede do console e dá uma idéia de como será a série no PlayStation 3.

Inicialmente planejado para ser um jogo independente, *Concept* acabou virando uma espécie de "aperitivo" para quem não agüenta mais esperar por um novo jogo de uma das franquias de maior sucesso dos consoles PlayStation.

A Polyphony Digital, criadora da série, resolveu concentrar seus esforços e já sinalizou que espera terminar o trabalho em *Gran Turismo 5* no ano de 2008. Para não deixar os fãs roendo as unhas de ansiedade por mais um ano inteiro, a empresa quer fazer com que a marca *Gran Turismo* permaneça viva entre seu público, além de construir uma grande base de jogadores online para quando o próximo jogo completo realmente estrear.

Para atingir esses objetivos, ela pretende lançar uma série de demos baseadas em *Gran Turismo 4* (lançado tempos atrás para PS2), mas que utilizam uma versão inicial da engine de *GT5*. A primeira dessas demos já está disponivel desde a época de Natal do ano passado para quem tem um PS3 conectado à internet. E a promessa é que outras mais virão em breve.

## ISSO É SÓ O COMEÇO

*Gran Turismo HD Concept* serve bem para os planos de seus idealizadores: ele aguça a curiosidade do jogador e desperta desejo de compra, já que, com apenas uma ou duas horas de jogo, dá pra ver tudo o que há disponivel ali e a sensação que fica é a de "quero mais!".

O único carro disponivel logo de cara é o modesto Suzuki Cappuccino. Mas é só ir vencendo os desafios e batendo os tempos estabelecidos para habilitar outros veículos mais potentes, inclusive uma Ferrari 599 (a construtora finalmente faz sua estréia em *Gran Turismo*), totalizando dez carros diferentes.

A demo traz apenas uma pista, chamada Eiger Nordwand, e um modo Time Trial no qual o único adversário é o

>> Para conseguir os melhores tempos na pista, é fundamental dominar as técnicas de derrapagem

relógio. Não há modos de jogo para competidores múltiplos em tela dividida, nem corridas online contra outras pessoas espalhadas pelo planeta.

Para tentar amenizar esse problema, a produtora incluiu uma opção para baixar e conferir os replays dos dez melhores corredores do mundo. Lógico que, se você jogar enquanto estiver conectado, seus tempos também serão levados em conta.

Depois de vencer os desafios com os dez veículos, versões "tunadas" desse mesmo grupo ficarão disponíveis. Mas as melhores recompensas para quem prova ser rápido no acelerador é um modo Drift no qual o objetivo é acumular pontos com derrapagens nas curvas, e a possibilidade de percorrer a pista em sentido contrário, tanto no modo de corrida normal como no modo de derrapagem.

Como dito anteriormente, até que *GT5* seja lançado, o que acontecerá somente no ano que vem, a Polyphony pretende dar outros presentes aos donos de PS3. Como, por exemplo, um modo de fotografia, que, inclusive, já foi confirmado pelo produtor Kazunori Yamauchi.

Muita gente pode apontar defeitos nessa série, mas não há como negar que a sensação de dirigir cada um dos carros dos jogos *GT* é extremamente gratificante. A razão reside no fato de que cada carro possui características bem fiéis aos modelos reais e a dirigibilidade realmente muda sensivelmente de veículo para veículo.

Mas apesar de o fator simulação continuar em alta, especialmente com as assistências desligadas, os carros não sofrem nenhum tipo de avaria na lataria ou na performance; nem mesmo quando batem de frente em superfícies duras, como concreto.

O jogador pode escolher entre dois tipos de visão, uma dentro do cockpit e outra fora, um pouco afastada do veículo. Os auxílios para quem é meio "braço" no volante incluem controle de estabilidade, que pode ficar ligado ou desligado; e controle de tração, que pode ser ajustado entre 0 e 10. A última opção para customizar os carros, tirando a óbvia escolha de cores, é o tipo dos pneus, que podem ser encontrados em versões esporte, corrida e normal, sendo que cada uma possui três tipos diferentes.

Nas próximas duas páginas, você encontra uma lista dos carros disponíveis na demo e o tempo requisitado para vencer o desafio com cada um deles, além de um pequeno "guia de direção" para aproveitar melhor cada centímetro da pista e colocar seu nome no topo do ranking dos melhores jogadores do mundo de *Gran Turismo HD Concept*.

Suzuki Cappuccino '95 (tempo do desafio: 2'00.000)

Mazda Eunos Roadster '89 (tempo do desafio: 1'45.000)

Honda Integra Type R '04 (tempo do desafio: 1'42.000)

Mitsubishi Lancer Evolution IV GSR '96 (tempo do desafio: 1'38.000)

Infiniti G35 Coupe '06 (tempo do desafio: 1'38.000)

## MINIDETONADO CONCEPT

Acompanhe nossas dicas para conseguir o melhor tempo possível no traçado normal da pista Eiger Nordwand

Acelere o máximo que puder pela esquerda na pequena reta inicial e, depois do pequeno salto, solte o acelerador e vá controlando o carro com o freio para fazer a primeira curva para a direita em desaceleração. Continue em baixa velocidade, pois logo à frente há uma curva bem fechada para a esquerda. Depois dela, acelere com tudo pela faixa da esquerda.

A próxima curva à direita é a primeira oportunidade que você tem para treinar o drift e pilotar com o carro de lado: solte o acelerador alguns metros antes de entrar na curva, diminua a velocidade para algo em torno de 40 e 50 km/h e acione o freio de mão ao mesmo tempo em que coloca o volante para a direita. Como a curva é relativamente curta, não abuse da velocidade.

Mitsubishi Lancer Evolution IX GSR '05 (tempo do desafio: 1'35.000)

Lotus Elise 111R '04 (tempo do desafio: 1'40.000)

Nissan Skyline GT-R Vspec II '94 (tempo do desafio: 1'33.000)

Toyota Celica GT-Four Rally Car '95 (tempo do desafio: 1'33.000)

Mais uma curva fechada à esquerda – use o cantinho da área de areia para contorná-la e, quando sair dela, não se preocupe em permanecer no traçado: siga imediatamente em linha reta utilizando a beira do gramado à direita.

Cruze a ponte à toda velocidade e mantenha-se à esquerda. A próxima curva à direita é a mais gostosa do jogo: entre nela acima de 80 km/hm (mas abaixo de 90 km/h) e use novamente o drift. Durante a manobra, vá controlando seu carro com o freio.

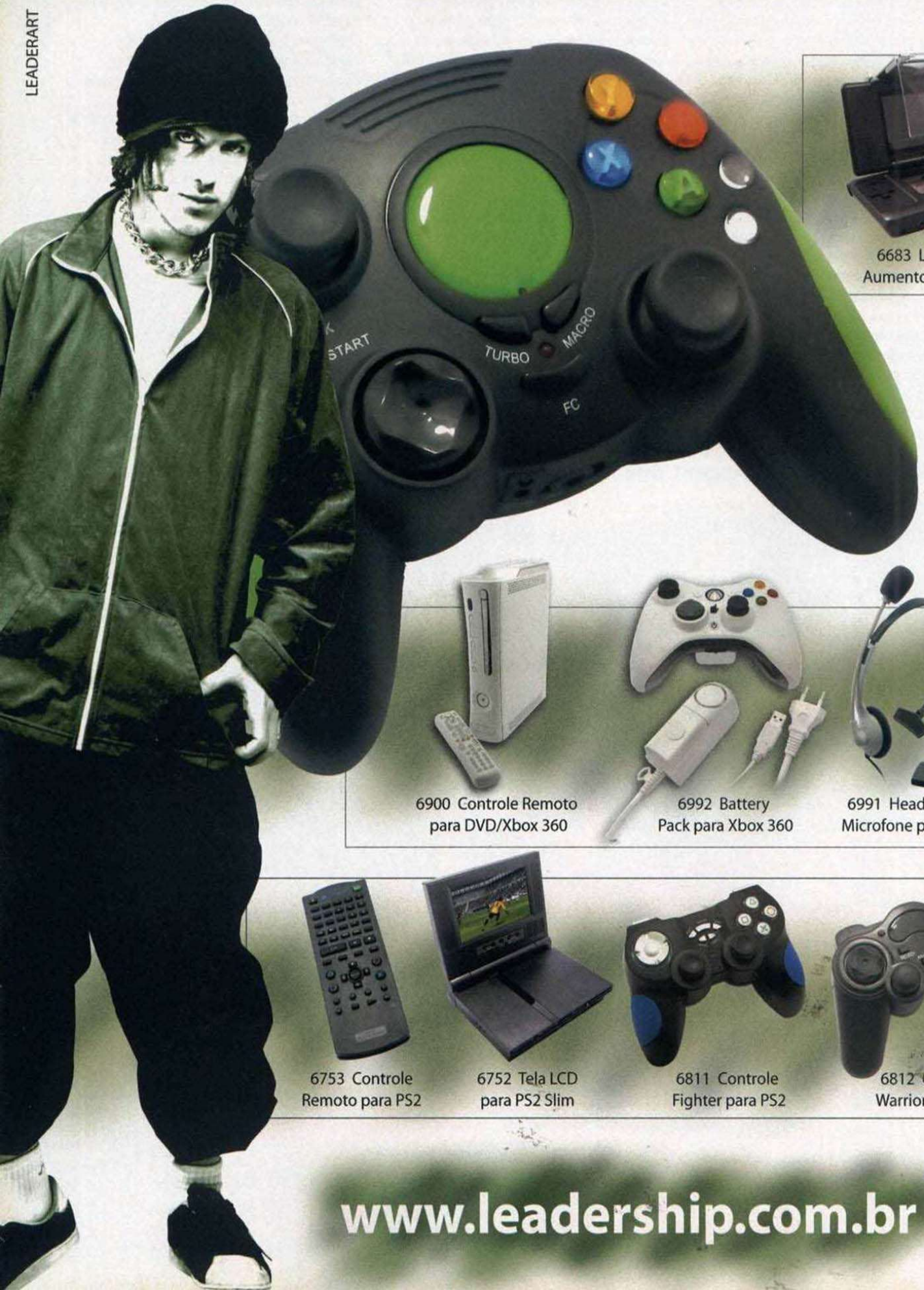
Depois do túnel, não se preocupe muito em frear. Apenas desacelere, pois as próximas duas curvas, uma para a direita e outra para a esquerda, são de alta velocidade. Na pequena subida, as curvas em S podem ser feitas em desaceleração. Só tome cuidado com a última delas, pois seu carro pode derrapar se você estiver rápido demais. Pise fundo até a linha de chegada e confira seu tempo.

Ferrari 599 '06 (tempo do desafio: 1'25.000)

LEADERSHIP GAMER

# Welcome

LEADERART



6683 Lente de Aumento para NDS

6881 Controle sem Fio para Xbox

XBOX 360



6900 Controle Remoto para DVD/Xbox 360



6992 Battery Pack para Xbox 360

6991 Headphone com Microfone para XBox 360



6753 Controle Remoto para PS2



6752 Tela LCD para PS2 Slim



6811 Controle Fighter para PS2

6812 Controle Warrior para PS2

**www.leadership.com.br**

# to the playground.

NDS

6681 Grip de Mão
para NDS - Silver

6684 Carregador
Cradle para NDS

6685 Carregador
Veicular para NDS

PSP

6974 Grip de
Mão para PSP

6975 Lente de
Aumento para PSP

6977 Mini Theater
para PSP

6978 Mini Speaker
para PSP

UNIVERSAL (PC, PlayStation2, Game Cube e Xbox)

1026 Volante
Vibration Universal

1028 Volante Vibration
Racer F1 Universal

GAME CUBE

6871 Controle Forza
para Game Cube

PC, PLAYSTATION e PLAYSTATION 2

6813 Controle
Transparente para PS2

6751 Pack RF com 2 Controles
Sem Fio para PS2

1021 Volante Twin
Turbo para PC, PS e PS2

1025 Joypad Vibration
sem Fio para PC e PS2

Conheça nossa linha em
**www.leadership.com.br/hotsite/gamer**
e nas melhores lojas do Brasil.

THE LEADERSHIP GROUP

Todas as marcas citadas são propriedades de seus respectivos donos.

>> por Flavia Gasi

# Lara Croft Tomb

**DADOS PESSOAIS DA MAIOR HEROÍNA DOS VIDEOGAMES***

- **Nome:** Lara Croft
- **Idade:** Entre 28 e 34
- **Altura:** 1,70 cm
- **Tipo sangüíneo:** AB negativo
- **Bandas favoritas:** U2, Nine Inch Nails, Korn, Avenged Sevenfold, The Pixies
- **Nascimento:** 14 de fevereiro
- **Signo:** Aquário
- **Peso:** 55 kg

*Fonte: www.tombraider.com

>> Lara completa 10 anos e, em vez de soprar o fogo das velhinhas, cospe fogo com suas armas

# Raider Anniversary

## Preparem as pistolas! Lara Croft, eterna musa dos games, volta à ativa em um remake especial para PlayStation 2

**JÁ FAZ DEZ ANOS** que a heroina mais sensual que já "pisou" em um console da marca PlayStation teve seu primeiro titulo lançado. Com *Tomb Raider*, toda a indústria de jogos eletrônicos sofreu alterações. O que mais chamava a atenção no game era a ação frenética na linha dos filmes de Indiana Jones e os traços pra lá de estilosos da personagem principal. Lara Croft, claro que estamos falando dela, é um dos ícones mais poderosos dos games, e até fora deles. O sucesso da moçoila foi tanto que, em 2006, ela descolou o título de maior heroina humanóide dos games e acabou entrando no *Livro dos Recordes*. Não é sempre que se pode comemorar um aniversário assim, em grande estilo.

Por isso mesmo, a Eidos e a Crystal Dynamics resolveram dar um presentão aos fãs na forma de um remake do primeiro jogo de Lara: *Tomb Raider* , que estreou no PlayStation em 1996.

Para a nova versão, *Lara Croft Tomb Raider Anniversary*, a equipe de desenvolvimento acrescentou mais enigmas e muita exploração, elementos que vão soar conhecidos aos fãs de longa data e àqueles que jogaram *Legend*, o mais recente título da famosa franquia.

Para quem não teve contato com Lara no Play 1 dez anos atrás, o que rola é o seguinte: a menina explora ruínas perto do Peru em busca de um artefato chamado Scion. OK. É a mesma história do primeiro game; afinal, trata-se de um remake. Mas a jogabilidade está bem mais apurada e você vai reparar na mudança de dificuldade logo no primeiro quebra-cabeça. Adicione a isso a nova movimentação da protagonista (a mesma que fez vários queixos cairem em *Legend*), batalhas mais prolongadas e coreografadas e pronto. *Anniversary* trará a costumeira corja de inimigos de Lara como velociraptors, morcegos, lobos e ursos, mas todos com visual bem mais caprichado. E para aqueles que estavam com saudades do maior monstrengo que a gata já enfrentou, o Tiranossauro Rex também fará seu retorno triunfal.

Vale a pena reparar no visual retrô de Lara Croft. Está evidente que a equipe tem se esforçado ao máximo para deixá-la no estilo daquela personagem que vimos no primeiro game: clássica, com suas duas pistolas e shortinhos cavados; mas, ao mesmo tempo, com alguns traços mais modernos que aproveitam a maior potência gráfica do PS2 em relação ao PS1.

E no meio de toda essa agitação promovida por seres pré-históricos e pouco amistosos, há um elemento-chave que deve balancear as coisas: o som, ou melhor, a ausência dele. Uma das armas principais de *Lara Croft Tomb Raider Anniversary* será o silêncio em momentos importantes, com espaço apenas para sons de passos ou o disparo das armas. Tudo para intensificar o clima de mistério e isolamento. Lógico que, para os adeptos do barulho, haverá uma trilha sonora com músicas pop contemporâneas, que poderão ser ouvidas quando o jogo não exigir o completo silêncio. O compositor do *Tomb Raider* original, Troels B. Folmann, voltou para reorquestrar o tema principal, que deve ser disponibilizado no site oficial assim que o game for lançado.

O cuidado com áudio, gráficos e aquela melhorada na jogabilidade fazem de *Tomb Raider* um dos games mais esperados do ano. Afinal, o bacana de jogar com Lara Croft é aproveitar o game por inteiro. Se todas as promessas forem cumpridas, *Anniversary* deve trazer um novo gás ao tão revolucionário primeiro game da série. E você não vai perder, certo?

### DANDO ASAS À IMAGINAÇÃO

O game ainda nem saiu, mas nós já começamos a fazer nossas apostas. Como se trata de um remake, temos algumas boas idéias de quais serão as fases por onde Lara Croft deve passar. Mas lembre-se: são apenas adivinhações, pois a produtora ainda não ofereceu muitas informações.

**A casa de Lara:** no original, a fase de treinamento se passava inteiramente dentro da casa de Lara. O que esperamos aqui é que a heroina possa passear lá fora e que mais áreas da sua mansão se tornem acessíveis.

**Peru:** essa fase já foi confirmada. Lara é contratada para achar o Scion, um artefato secreto. Também é aqui que conhecemos Jacqueline Natla e Larson.

**Itália ou Grécia:** no original, depois de interrogar Larson, Lara deve ir à Itália achar a segunda parte do Scion. É possível que a Itália seja trocada pela Grécia em *Anniversary*.

**Egito:** aqui, Lara deve encontrar a parte final do artefato Scion, além de ver Larson pela última vez. No Egito, a ação deve se desenrolar na cidade de Khamoon, onde estão presentes o Obelisco de Khamoon e o Santuário de Scion. Aqui, a moça vai enfrentar panteras, múmias, centauros mutantes e até habitantes do reino perdido de Atlântida, que, adivinhe, também são mutantes.

**Atlântida:** esta, provavelmente, será a última fase do jogo. Nela, devem estar presentes todos os inimigos mutantes vistos no Egito, além da real malvadona do jogo, Natla. Upa... isso não era para ser revelado...

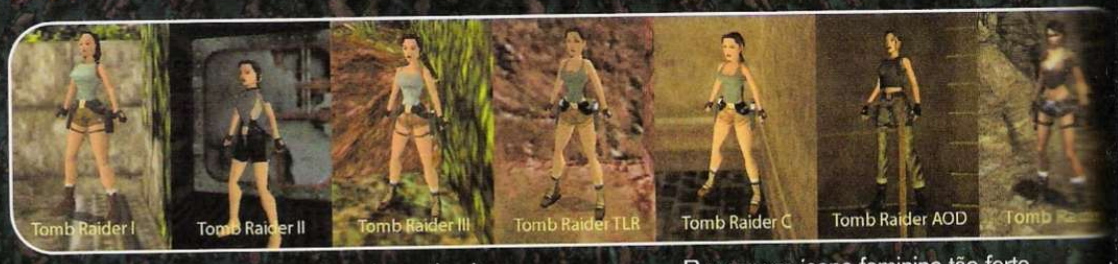
### ATLÂNTIDA, O CONTINENTE PERDIDO

**NA LENDA**, Atlântida seria uma ilha ou continente antigo. Seu povo seria muito inteligente e o território seria parte do reino de Poseidon, deus dos mares, na mitologia grega. Ele e a humana Clito se apaixonaram e tiveram cinco pares de gêmeos, sendo que um dos mais velhos se chamava Atlas. Segundo a lenda, Atlântida, uma das terras mais prósperas e ricas da época antiga, afundou no oceano cerca de nove mil anos atrás devido a um desastre natural. Lógico que ninguém até hoje achou o tal continente perdido, a não ser nos filmes e nos games.

## A LARA QUE NÓS AMAMOS

Uma arqueologista que está sempre procurando por artefatos antigos e secretos, e também por aventuras quase fatais. Para Lara, tudo começou com uma viagem ao Himalaia e um acidente de avião em que ela foi a única sobrevivente. Essa jogada do destino fez aflorar a sede por ação e, desde então, ela desistiu de ser apenas uma dama da alta sociedade britânica e partiu para explorar continentes em busca de tesouros perdidos. Nada mau.

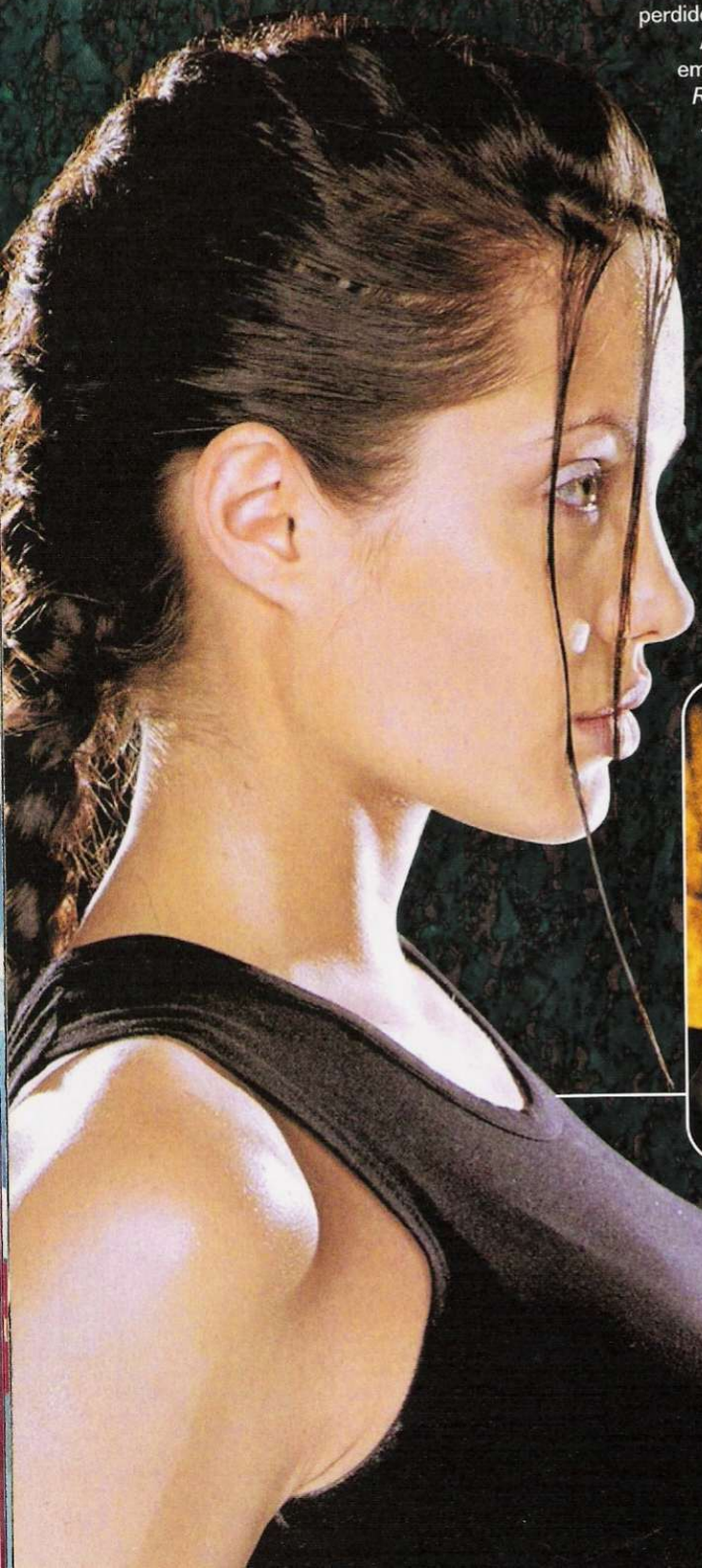
>> Evolução a transformação de Lara Croft ao longo dos anos

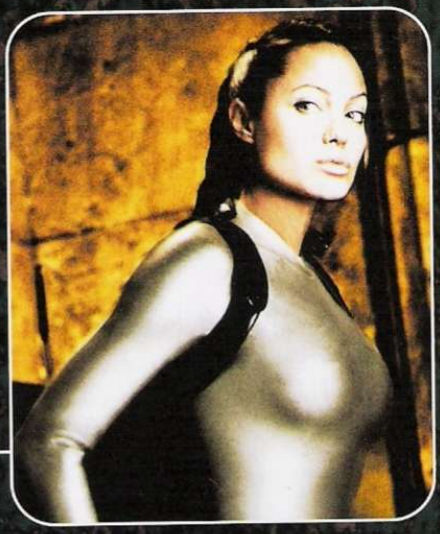



A série estreou no PlayStation em 1996 com o título *Tomb Raider: Featuring Lara Croft*. Além de ser um dos maiores responsáveis pelo sucesso do PS1, o game que lançou Lara ao estrelato foi uma das primeiras iniciativas de produção concebidas inteiramente em 3D.

Por ser um ícone feminino tão forte, garotas e mais garotas queriam sentir o gostinho de "entrar" na pele de Miss Croft. Algumas conseguiram fazer essa espécie de cosplay, entre elas a sexy Angelina Jolie, que atuou em dois filmes no papel da heroína, e a modelo brasileira Ellen Rocche.

Apesar de todas alimentarem a imaginação da porção masculina do público gamer, nada melhor que acompanhar o desenvolvimento da própria personagem dos jogos, que mudou ao longo dos anos e ganhou algumas novas curvas, desde seu lançamento, em 1996, até hoje.





>> Você sabe os nomes das mulheres vestidas de Lara Croft nessas quatro imagens? Acesse o tópico Lara em www.gameblog.com.br, leia o regulamento e responda. Você pode ganhar uma revista de games da Editora Europa

>> RÁPIDA E CERTEIRA
Para exterminar pragas como morcegos e dinossauros, ninguém melhor do que nossa amiga Lara

## TERCEIRO FILME A CAMINHO?

Em 2004, a Paramount Pictures anunciou e, logo em seguida, cancelou o terceiro filme da série *Tomb Raider*. O porquê é simples: o segundo, *Tomb Raider: A Origem da Vida* não atraiu muita gente para os cinemas. Mas o mundo de Lara dá voltas e, depois do último game, o bom *Legend*, parece que a mesa virou a favor da heroína e de seus fãs: é bem provável que vejamos a curvilínea Angelina Jolie de volta ao papel de Lara Croft. Ian Livingstone, co-fundador da série, afirmou em recente entrevista que a esposa do ator Brad Pitt já está malhando forte para perder o peso adquirido durante a gravidez.

A produtora cinematográfica Paramount ainda não confirmou a retomada do projeto, mas parece que um dos primeiros filmes que a filha do casal mais famoso de Hollywood vai ter oportunidade de assistir é o terceiro *Tomb Raider* da mamãe; que, se for mesmo produzido, não deve ficar pronto antes do ano que vem. Os fãs dos games (e aquela meia dúzia que gostou dos filmes) torcem para que as caras, bocas e peitos de Jolie apareçam na telona mais uma vez.

## LARA EM QUADRINHOS

**SIM, A HEROÍNA** já teve até sua própria história em quadrinhos. *Tomb Raider* foi licenciado pela Top Cow Productions (mesma de *The Darkness* e *Witchblade*), que lançou a HQ a mais vendida de 1999. O revista rolou até 2004 e chegou ao número 50. Mas para ninguém ficar com saudades, a Top Cow deu um jeito de Lara aparecer em histórias de outros personagens, como *Witchblade*, por exemplo.

## O ANIVERSÁRIO DE LARA CROFT

A festa de dez anos da arqueologista vai bombar! Veja o que *Anniversary* reserva aos fãs de Miss Croft:

- Keeley Hawes, dubladora de *Tomb Raider: Legend* volta a encarnar a personagem principal.
- Os personagens Zip e Alister, do primeiro game, não devem retornar.
- Lara volta ao PS2 sem os binóculos e outros apetrechos, mas o gancho de *Legend* marcará presença e não será magnético.
- As duas pistolas clássicas estarão de volta.
- Ainda não existe a confirmação de inimigos humanos, mas isso pode mudar.
- O modelo utilizado para o remake de *Tomb Raider* é a heroína do primeiro game, mas com polígonos a mais e novos golpes.
- As fases serão maiores, afinal a nova Lara é bem mais rápida que a primeira.

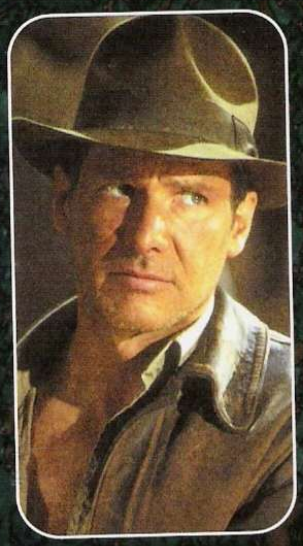
## INSPIRADA POR UNS, INSPIRAÇÃO PARA OUTROS

Confira quem pode ter inspirado Lara a ser uma das maiores heroinas dos games e quem a personagem influenciou:

## INSPIRADA POR:

### • Indiana Jones

O mais conhecido arqueólogo dos filmes e games é um personagem de George Lucas, o criador de *Star Wars*.



Em três filmes, o ator Harrison Ford colocou um chapéu na cabeça e um chicote na mão para sair atrás de artefatos preciosos, como a Arca Perdida e o Santo Graal. Henry Jones Júnior (Indiana era o nome de seu cachorro) é um calmo professor de arqueologia, mas também um aventureiro de primeira. A saga dos filmes começa na década de 1920 e vai acabar somente nos anos 90. Pelo menos por enquanto: o diretor dos três filmes, Steven Spilberg (mesmo de *ET*), acabou de confirmar Indi em mais um título, ainda sem nome nem roteiro definidos.

Para Lara Croft ele empresta:
O gosto pela arqueologia, pelos cenários grandiosos e pelo perigo.

### Aeon Flux

Calma lá! Só porque uma bonitona interpretou Aeon nos cinemas em 2005 não significa que a personagem surgiu do vento. Aeon Flux existe desde 1991, quando apareceu em um desenho animado da MTV. A moça vivia em um mundo bizarro e futurista, cheio de mutantes, clones e robôs. Altamente qualificada em armas e acrobacias, Aeon fazia parte de uma sociedade secreta que queria derrubar o poder atual.

Para Lara Croft ela empresta:
As acrobacias.

### Alisa Landale

A menina de 15 anos apareceu como uma das primeiras heroinas de todos os tempos. Ela era protagonista de *Phantasy Star*, um game de RPG para Master System, lançado em 1987. Alisa viu seu irmão ser morto e saiu atrás de vingança em um complexo futurista cheio de viagens intergalácticas. Além de ser um dos títulos responsáveis pelo crescimento do gênero RPG, o game trouxe aquela que é considerada o primeiro icone feminino dos games, abrindo portas para futuras heroinas, como Terra, de *Final Fantasy VI*, e a própria Lara.

Para Lara Croft ela empresta:
O status de musa dos games.

## INSPIRAÇÃO PARA:

### Joanna Dark

Lara mexeu até com a cabeça do pessoal da Nintendo, que alguns anos atrás não contava com nenhum game da série em seus consoles. E quem não tem Croft, caça com Joanna Dark, que estrelou *Perfect Dark* no GameCube em 2000.

Lara Croft emprestou:
O apego pelas armas.

### Tifa Lockhart

Uma das protagonistas de *Final Fantasy VII* deve ter sido concebida um pouco depois de Lara. Além da personalidade forte, Tifa herdou um corpo escultural.

Lara Croft emprestou: O corpão.

### Prince of Persia

As duas séries são bem distintas, mas bem antes de o príncipe voltar à moda com *The Sands of Time*, Lara já se pendurava em tudo que é canto.

Lara Croft emprestou:
A predileção por lugares altos.

## GAROTA PLAYSTATION
FEVEREIRO 2007

**NOME:** Michelle Ferreira
**IDADE:** 23 anos
**CIDADE NATAL:** Bragança Paulista - SP

**VEJA MAIS FOTOS NO**
WWW.GAMEBLOG.COM.BR

**Fotos:** Nelson Alves Jr. – **Produção:** Aida Lima – **Cabelo e Maquiagem:** Érick Santos

# LARA CROFT TOMB RAIDER ANNIVERSARY

**AO COMPLETAR DEZ ANOS,** Lara Croft, a gata mais famosa do mundo dos games, volta ao inicio de sua carreira em um remake exclusivo para PS2 de seu primeiro jogo.

# conecte-se

BANDRIDGE®

Connection Centre

Agora no Brasil você encontra cabos e conexões para todas as suas necessidades com a qualidade Bandridge.

Audio, Vídeo, HDMI, Antenas, Computer, USB, Network, Telecom, Ipod, I-VOIP

LINEAR AUDIO

www.linearaudio.com.br

agência K

# Winnin

# Pro Evolutio

Todos os comandos e os melhores esquemas para seu time dar de goleada na temida Master League

**DEPOIS DE TANTOS ANOS** e tantos games, a Konami, incrivelmente, ainda consegue refinar a fórmula e fazer de *Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2007* um dos melhores títulos de futebol da "velha" geração. O jogo está um pouco mais lento, o que não é ruim. Isso faz com que a troca de passes seja mais importante do que driblar todo o time adversário, e dá maior peso à habilidade do que à sorte para finalizar uma jogada.

Para os menos experientes, a Konami preparou um novo menu de opções pré-partida. Nele, escolhe-se configurações automáticas para equipes ofensivas ou defensivas. A opção manual continua no game e traz novos estilos de formação como a 4-2-2-2 ou a 4-3-1-2.

O grande desafio ainda é a temida Master League. Você começa com um time de desconhecidos e, vencendo as competições, pode melhorá-lo com novas contratações. O ponto negativo, que persiste em todas as versões, é a falta de uniformes oficiais e de nomes reais dos atletas de algumas seleções e times.

Fora isso, *WE: Pro Evolution Soccer 2007* continua com uma jogabilidade acima da média: exige habilidade, treino e cuca para criar jogadas e visualizar o melhor esquema para a sua equipe.

**FICHA TÉCNICA**

- **Distribuidora:** Konami
- **Produtora:** Konami
- **Gênero:** Esporte
- **Jogadores:** 1 a 8 (1-2 online)
- **Plataforma:** PSP

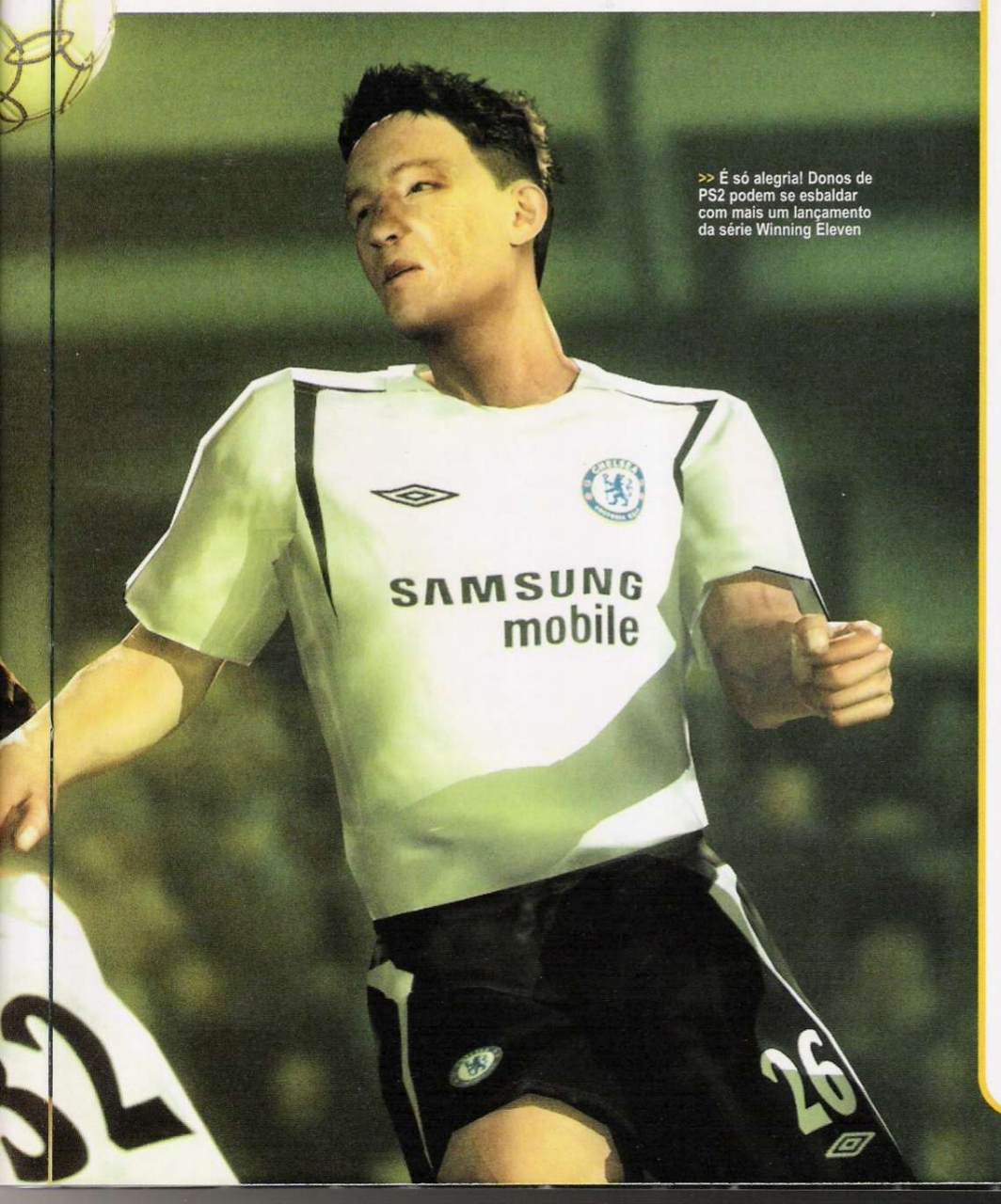
**NOTA: 9,5**

**A bola continua rolando bonito em Winning Eleven**

PSP

# g Eleven:

# Soccer 2007




>> É só alegria! Donos de PS2 podem se esbaldar com mais um lançamento da série Winning Eleven

## APRENDENDO OS COMANDOS BÁSICOS

**1-Dominando a bola:** o primeiro passo para se tornar um boleiro virtual é saber dominar a bola e conduzi-la pelo campo. Em *Pro Evolution Soccer 2007,* a redonda não gruda no pé dos jogadores como em versões anteriores, o que exige passar algum tempo na seção de treino livre, conduzindo a bola para todas as direções para ver como ela se comporta. Assim que se habituar com os controles, experimente correr pressionando **R1**. Além de, obviamente, o jogador andar mais rápido, sua movimentação ficará um pouco mais difícil.

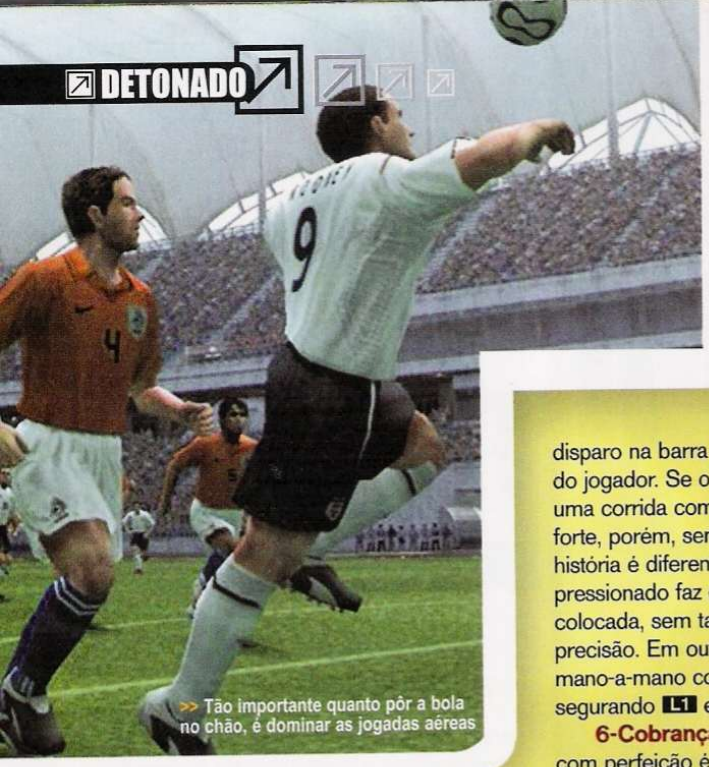
Para evitar que durante uma corrida alguém lhe roube a bola, continue segurando o direcional para o lado que está correndo, solte **R1** e pressione o direcional para outro para evitar chegar de frente ao marcador. Um lance legal é dar uma travada e parar de correr. Para isso, em uma corrida, solte o direcional, mas mantenha **R1** pressionado. Se algum adversário estiver correndo ao seu lado para roubar a bola, faça isso para que ele passe lotado do seu lado. Para driblar, também é possível usar o **R2**. Numa corrida, pressione o botão e rapidamente dê um toque para o lado que você deseja ir e, em seguida, para frente.

Dominar uma bola alta é mais simples do que driblar um marcador. Deixe o jogador parado ou simplesmente corra em direção à redonda. Ele vai matar a bola no peito e a dominar nos pés automaticamente.

**2-Trocando passes:** após ter pleno domínio da pelota, o próximo passo é aprender a realizar passes precisos, um dos fundamentos mais importantes do esporte. Um jogador não pode jogar sozinho. Ele deve passar a bola para seus companheiros de equipe com o claro objetivo de chegar ao gol adversário.

Existem três tipos de passes que, dependendo da situação, podem ser utilizados:

- Passe normal: para realizar um passe, basta posicionar o jogador para o lado que deseja passar a bola e pressionar ✖. Dependendo da força que você exercer no botão, o passe sairá para o atleta mais próximo ou para um que está mais afastado.



>> Tão importante quanto pôr a bola no chão, é dominar as jogadas aéreas

>> Aparências enganam: esse time verde-amarelos NÃO é a seleção

Procure passar a bola sempre para quem estiver visivel na tela ou livre de marcação no radar.

- Passe em profundidade: este passe utiliza o botão ▲. Ao contrário do passe normal, ele manda a bola para frente do jogador, fazendo com que ele domine a redonda na corrida. É ideal para jogadas rápidas que podem deixar o atacante de cara para o gol. Porém, o passe em profundidade facilita o roubo da bola, pois o seu jogador leva mais tempo para dominá-la.

- Passe manual: movimento indicado para os mais experientes, pois é necessário medir a força do passe pressionando R3 ao mesmo tempo em que se direciona a alavanca para o lado desejado para a condução da bola. Para acertar os passes com precisão, é necessário muito treino, pois a barra de força sobe muito rapidamente.

**3-Lançamentos:** servem para mandar a bola para um jogador que está a uma grande distância. Em qualquer lugar do campo, mire para o atleta e pressione ●. Calcule a distância do lance, observando a força do disparo na barra que aparece sob o nome do jogador. Lembre-se de que os lançamentos nem sempre chegam ao destino, pois podem ser interceptados. Quando precisar dar um balão para a frente com uma certa precisão, segure L1 e pressione ●.

**4-Tabelinha:** uma rápida troca de passes entre dois jogadores com o intuito de enganar a defesa adversária. Segure L1 e dê um passe com ✖ ou com R3. Quem tocou a bola irá correr, passando pelo marcador. Momentos antes de o segundo jogador receber a bola, pressione ✖ ou ▲ para devolver o passe, resultando na triangulação. Se houver uma boa distância entre os dois jogadores, é possível devolver a bola utilizando ●.

**5- Chute ao gol:** quem quer marcar gols precisa saber como chutar. Basta fazer o jogador ficar de frente para o gol e pressionar ■, calculando a potência do disparo na barra de força em cima do nome do jogador. Se o atleta vier embalado em uma corrida com R1 e chutar, a bola irá mais forte, porém, sem tanta precisão. Com R2 a história é diferente. O chute com o botão pressionado faz com que o jogador bata de colocada, sem tanta força mas com grande precisão. Em outra situação, no caso de um mano-a-mano com o goleiro, encubra-o segurando L1 e chutando com ■.

**6-Cobrança de falta:** bater uma falta com perfeição é a chance de poder virar um resultado, ainda mais com um gol bonito. Entretanto, nem sempre a melhor opção é bater de longe e, sim, armar uma jogada que possa resultar em gol. Conheça todas as opções de cobranças de falta para executar um arremate perfeito:

- Chute normal: mire para o gol com o direcional e pressione ■ para chutar. Calcule a força do disparo para que a bola estufe as redes.

- Chute com efeito: depois de mirar para o gol e pressionar ■, segure o direcional para o lado em que você quer colocar efeito enquanto o jogador corre para a cobrança. Na hora de mirar, leve sempre em conta a curva da bola.

- Chute por cobertura: assim que mirar, pressione ■ e rapidamente fique segurando para baixo no direcional. A bola passará por cima da barreira.

- Chute direto: quando estiver com um ângulo privilegiado ou com uma falta para cobrar próxima da área, chute com força, pressionando ■ e segurando para cima para encher o pé.

- Passe rasteiro: passe normalmente com ✖.

- Enfiada rasteira: pressione ▲ para fazer com que a bola passe por baixo da barreira e chegue aos pés do atacante.

- Jogada ensaiada: você pode chamar um companheiro para cobrar a falta. Quando aparecer um icone especifico no canto da tela, pressione L1 + R1 para chamar o apoiador. Se você pressionar novamente, o jogador mudará de lado. Com isso, é possivel criar uma série de jogadas ensaiadas.

- Corta-luz: simplesmente pressione ■ para chutar e o auxiliar dará um giro por cima da bola.

- Rolar a bola: segure L1 e, em seguida, pressione ✖ para que o jogador de apoio role a bola. Rapidamente, chute com ■.

- Chute do segundo jogador: para que seu companheiro cobre a falta, segure L1 e chute com ■.

- Lançamento do segundo jogador: para que seu companheiro faça um lançamento, segure L1 e cobre com ●.

- Passe em profundidade do segundo jogador: para que seu companheiro realize um passe, segure L1 e cobre com ▲.

**7-Cruzando na área:** se você possui centroavantes altos e bons de cabeceio, uma bola alta e certeira na área pode render bons resultados. Pressione ● uma vez para cruzar uma bola no segundo pau. Com ●, ● a bola vai mais baixa, próxima ao primeiro pau, permitindo que os atacantes finalizem de peixinho ou de voleio. Finalmente, com ●, ●, ● o cruzamento sai rasteiro e forte.

**8-Cuidando da defesa:** quando o seu time não está com a bola, a intenção é roubar a posse do adversário, evitando que ele marque um gol. Para isso, você precisa ter uma marcação eficiente, selecionando o jogador mais próximo do adversário para marcá-lo. Segure ✖ para que o seu atleta tente roubar a bola. Caso segure ✖ por muito tempo, você pode fazer uma falta. Soltar o botão por alguns instantes evita que esses erros ocorram.

Em casos extremos, o carrinho é uma boa opção. Corra para marcar o jogador e, no momento certo, pressione ●. Se você errar, o risco de causar uma falta e receber

>> Nossas dicas só não são boas para o goleiro adversário

>> Não abuse do jogo violento ou irá para o chuveiro

um cartão é grande.

Uma solução para evitar o uso excessivo do carrinho é chamar um companheiro para ajudar. Enquanto estiver com ✖ pressionado, pressione ■ para conseguir o auxilio. Não se esqueça que ao chamar um outro jogador, este deixará livre o adversário que ele estava marcando. Quando a bola vier de um cruzamento na sua área, o melhor modo de afastá-la é cabeceando com ■. A redonda irá para longe da área, mas terá grandes chances de cair no pé do adversário. Se houver algum companheiro de time próximo, o ideal é cabecear a bola com ✖ para passar para ele.

**9-Manhas da barreira:** como dito anteriormente, uma cobrança de falta é uma grande oportunidade para marcar um gol. Para se defender, é importante ter o controle da barreira. Para que seus jogadores se mantenham parados para barrar um chute rasteiro, fique pressionando ✖ até alguns instantes depois da cobrança. Caso prefira que a barreira se adiante alguns passos, pressione e segure ●. E, finalmente, para a todos os jogadores da barreira pularem, pressione e segure ■.

**10-Cobrando a penalidade máxima:** o pênalti, por mais fácil que pareça, precisa de um jogador que bata bem na bola. O chute é feito com ■, enquanto que com o direcional você seleciona o lado que deseja colocar a bola. Segurando para baixo, a bola segue rasteira para as redes. Para defender com o goleiro, o sistema é o mesmo. Pressione ■ enquanto pressiona para o lado que você deseja realizar a defesa.

## ORGANIZANDO SEU TIME

Após dominar os comandos básicos, é preciso descobrir qual a melhor formação e a melhor tática para a equipe que você vai controlar. O segundo passo é saber as qualidades e as deficiências do seu time para que você arme uma estratégia para cada adversário. Essa regra serve para qualquer competição que você for participar. Por conta disso, prepare-se para passar algum tempo na tela Formation Settings.

**Formação:**

O novo modelo do menu Formation Settings está dividido em três partes: Simple Settings, Auto Settings e Manual Settings. Saiba o que você poderá fazer em cada uma delas:

**Auto Settings:**

Para quem não manja nada de táticas e de formação de equipe, essa é a melhor opção de configuração. Automaticamente, o computador seleciona os jogadores mais bem-condicionados, a melhor tática e a melhor formação para aquela partida. Pressionando ●, é possivel ver quais os jogadores escalados para a partida e outras opções que, no entanto, não podem ser modificadas.

**Simple Settings:**

Quem conhece um pouco mais do game ou não tem muita paciência para modificar as estratégias do time pode entrar em Simple Settings.

Ali, é possivel deixar o time com as seguintes caracteristicas:

- Attack: o time passa a adotar uma formação ofensiva.
- Defensive: a formação fica defensiva. Se você selecionar a Attack e Defensive, a estratégia adotada por sua equipe será de contra-ataque.
- Center Attack: a estratégia do time se baseia no ataque pelo meio.
- Side Attack: o time criará ataques pelas laterais do campo.
- Behind Backline: seus jogadores de ataque vão explorar a linha de impedimento adversária.
- Center Foward Play: um dos atacantes se torna um centroavante.
- Play Sweeper: um dos zagueiros se torna um libero.
- Mark key-player: faz com que os jogadores marquem os adversários nas suas respectivas posições.
- Player Use: Ability: o computador seleciona os jogadores automaticamente com base nas melhores habilidades.
- Player Use: Condition: o computador seleciona os jogadores automaticamente com base na melhor condição fisica.

**Manual Settings:**

Para os jogadores mais experientes, as configurações manuais permitem ajustar qualquer tipo de tática e de formação do time. Conheça todas as opções do jogo:

- Change Player: este menu mostra todos os jogadores do seu plantel escalados para a partida. Pressionando R1, são apresentados a posição dos jogadores (veja box), a condição fisica, a fadiga e o ânimo. A substituição é feita com ✖ para selecionar o jogador e ✖ novamente para selecionar o reserva. Durante a substituição, com um dos jogadores selecionado, é possivel comparar as habilidades de cada um deles.

A condição fisica é outro item que deve ser observado pois, caso um atleta não esteja bem na partida, ele não jogará bem e deverá ser substituido. Por isso, observe a barra verde e selecione os jogadores que estiverem com ela cheia. A barra inferior na cor vermelha mostra a fadiga, que, se estiver alta, pode lesionar os craques.

Também é apresentada a lista de cartões para que você poupe quem pode ser suspenso por conta do excesso de cartões amarelos. Na mesma lista, você pode ver quem são os batedores do seu time. Fique atento às setas que mostram o ânimo dos boleiros. Quanto mais para cima elas estiverem, melhor eles jogarão a partida.

- Set Formation: nessa seção, você irá configurar a formação tática do seu time e definir se ele jogará no ataque, na retranca ou se deixará a equipe equilibrada. Em cada

**SIGLAS DAS POSIÇÕES**

Ao lado dos números de cada jogador está a posição de cada um deles em inglês. Entenda o que cada uma delas significa:

**GK** - Goalkeeper (Goleiro)
**CB** - Center Back (Zagueiro)
**SB** - Side Back (Lateral defensivo)
**RSB** - Right Side Back (Lateral direito defensivo)
**LSB** - Left Side back (Lateral esquerdo defensivo)
**CMF** - Center Midfield (Meio-campo)
**DMF** - Defending Midfielder (Volante)
**OMF** - Offensive Midfielder (Meia avançado)
**SMF** - Side Midfielder (Meia de ligação)
**RMF** - Right Midfielder (Lateral direito)
**LMF** - Left Midfielder (Lateral esquerdo)
**CF** - Center Forward (Centroavante)
**LWF** - Left Wing Forward (Ponta esquerda)
**RWF** - Right Wing Forward (Ponta direita)

formação há opções diferentes de posicionamento dos jogadores na forma das letras A, B e C, e cada opção apresenta uma variação.

- Formações para retranca:
5-4-1A, 5-4-1B, 5-4-1C, 5-3-2A, 5-3-2B, 5-3-2C e 4-3-3B
- Formações equilibradas:
4-5-1A, 4-5-1B, 4-4-2A, 4-4-2B, 4-4-2C, 4-3-3A e 3-4-3C
- Formações para ataque:
3-6-1A, 3-6-1B, 3-5-2A, 3-5-2B, 3-4-3A, 3-4-3B 4-3-3C

- Edit Position: aqui é possível modificar a posição de cada jogador no campo. Ao pressionar ✖ sobre nome do atleta, um mapa do campo aparecerá na tela, apresentando as zonas de defesa, de meio-campo e de ataque, com uma área de cor mais forte dentro delas que representa a zona de atuação do jogador. Mova o boleiro para o local que desejar dentro da sua zona. Caso mude um meio-campista para o ataque, será necessário alterar a sua função no time.

-Team: a estratégia do time é ajustada nesse menu. Em Change Gameplan, você pode configurar até quatro tipos de estratégias entre as dez existentes (ver box), ou selecionar um novo plano de jogo. Para isso, basta segurar L2 e pressionar ●, ▲, ✖ e ■ para modificá-las.

Em Team Strategy, você seleciona como será a defesa do time. Os níveis de empenho da equipe se definem pelas letras A, B e C, sendo que A é bastante empenho e C é pouco empenho.

No menu Attack/Defense, você ajusta a mentalidade da sua equipe em mais ofensiva ou mais defensiva. Na opção Manual, você deve escolher como o time se comportará durante o jogo. Para isso, com a bola rolando, segure L2 e pressione R1 para que o time ataque mais ou R2 para que ele se defenda. Em Auto-Defense, o computador faz com que os jogadores fiquem na retranca automaticamente. O contrário acontece em Auto-Attack, que faz com que eles ataquem mais. Em Semi-Auto, você escolhe a mentalidade do mesmo modo que na opção Manual, mas o computador pode alterar a sua escolha dependendo do que acontece em campo. Finalmente, em Full-Auto, o computador decide como o seu time deve se comportar.

Em Mark Settings, você escolhe apenas duas opções: se um ou mais jogadores devem marcar o melhor atleta adversário ou se eles devem marcar apenas a sua zona.

Já em Set Piece Taker é onde se seleciona quem deve bater as faltas, os escanteios e os pênaltis. Basta pressionar ✖ no tipo de cobrança e escolher o jogador. Long FK é para quem baterá faltas longe do gol. Short FK é para quem cobrará as perigosas faltas na entrada da área. Os escanteios da esquerda e da direita são chamados de Left CK e Right CK, respectivamente. O melhor jogador do time deve ser escolhido na opção Penalty para cobrar as penalidades máximas. Ou, se você preferir, selecione Auto Settings e deixe que o computador faça as escolhas por você.

Em Select Captain, você seleciona quem deve ser o capitão do time. O melhor é escolher um jogador mais experiente, que saiba ajudar a equipe.

Um ponto interessante está nos Strategy Plans A e B. Eles funcionam como o item

**ESTRATÉGIAS**

**Center Attack** - os jogadores realizam ataques pelo meio do campo.
**Right Side Attack** - os jogadores realizam ataques pelo lado direito do campo.
**Left Side Attack** - os jogadores realizam ataques pelo lado esquerdo do campo.
**Opposite Side Attack** - um jogador se posicionará do lado oposto de onde ele joga para facilitar a mudança de posições do time.
**Change Sides** - os jogadores dos dois lados do campo mudam suas posições para enganar a marcação.
**Center Back Overlap** - um zagueiro participa do ataque.
**Pressure** - o time pressiona o jogador adversário que está com a bola, forçando o seu erro.
**Counter Attack** - os atacantes permanecem lá na frente, esperando o erro do adversário para atacar.
**Offside Trap** - a famosa linha de impedimento. A sua zaga faz a linha e corre em direção ao meio-campo para deixar o atacante impedido.
**No Strategy** - o time não utiliza nenhuma das estratégias disponíveis.

>> Domine as pedaladas e humilhe os adversários

>> Venda os jogadores que não rendem mais em campo

Gameplans, visto anteriormente, e permitem que se faça todos os ajustes vistos na seção para que você possa mudar toda a estratégia no meio do jogo.

Assim, é possível sair de uma formação 4-4-2 para uma 5-3-1 no caso de gol, ou fazer com que a mentalidade do seu time mude de defensiva para atacante. É nesse ponto que os melhores jogadores de *Winning Eleven* mostram suas armas secretas.

- Individuals: os comandos individuais para cada jogador são configurados nessa seção. Selecione um jogador com o botão ✖ para que as opções Attack, Defense, Mark Settings, Edit Position e Select Role apareçam na tela.

Em Attack, você seleciona as direções que o atleta atacará. Uma série de flechas aparece na tela, permitindo que você escolha duas direções. Defense mostra o grau de empenho de cada jogador para defender: basta selecionar as opções High (Alta), Normal, ou Low (Baixa). O interessante é fazer com que seus zagueiros tenham uma defesa alta.

A marcação homem a homem é definida na opção Mark Settings. Escolha-a para que o seu jogador marque um adversário. O importante é marcar alguém que está próximo à posição em que seu atleta se encontra em campo. Se quiser que ele marque apenas a zona de atuação, selecione Disengage Marking.

- Data Management: depois de passar um tempão ajustando seu time, o melhor é salvá-lo para utilização em partidas futuras. Para isso, entre em Data Management e selecione Save Stock Data. Nesse mesmo menu, é possível copiar a formação, carregar e até trocar com um amigo.

## TESTE SUAS HABILIDADES

Depois de aprender na teoria todos os recursos do game, é a hora de colocar suas habilidades em prática no campeonato mais difícil do game, a Master League. Nela, você começa com um time fraco na divisão mais baixa e evolui, chegando a ser o campeão da primeira divisão. No início da competição, tudo é muito difícil: seus jogadores são ruins e as derrotas são freqüentes. Mas a cada partida, seus atletas aumentam de nível, melhorando suas habilidades.

Com as vitórias, você ganha mais dinheiro, que deve ser investido na contratação de craques e no pagamento dos salários da equipe. O caminho para a vitória será árduo, por isso, fique atento a algumas dicas importantes:

**1-Transferências:** o melhor na Master League é poder ver seu time crescer e se tornar famoso, reunindo craques de diversos cantos do mundo. A fase de transferências é simbolizada por um ícone em forma de mão no calendário. Nesse período, as partidas são suspensas e você deve, além de negociar o passe de seus atletas, procurar nomes conhecidos e futuros craques. Jogadores de nome exigem um salário muito alto e, em alguns casos, podem se aposentar em poucos anos. Caso tenha muito dinheiro, não pense duas vezes e compre nomes de peso. Se tiver pouca grana no caixa do clube, procure aspirantes que possam evoluir em sua equipe.

**2- Contrate:** no período de contratações, vá à opção Negotiations e utilize a ferramenta Search para encontrar o jogador desejado. Há diversas opções que filtram a busca, como a procura de futuros potenciais ou de atletas que estão com seus contratos expirando. Quando puder contratar alguém, veja o salário que ele tem e o aumente cerca de 25%. Ajuste a duração do contrato, levando em conta o valor do salário. Se você quiser que a futura contratação permaneça alguns bons anos na sua equipe, ofereça um alto valor. Para encerrar, faça a oferta e aguarde a resposta. Se o jogador aceitar a proposta, ele aparecerá no meio do seu plantel.

**3-Venda seus craques:** um bom modo de ganhar dinheiro e não deixar o seu time no vermelho é vender alguns de seus craques. Entre na opção My Team no menu Negotiations e clique no jogador desejado, colocando-o na lista de ofertas. Você receberá uma mensagem caso haja alguém interessado. Quando isso acontecer, veja as condições oferecidas pelo clube, modifique se achar necessário e, depois, feche o negócio. Coloque à venda seus piores jogadores juntamente com alguns um pouco melhores, mas tenha em mente que os ruins ficarão na fila de espera por mais tempo do que os outros.

**4-Pendurando as chuteiras:** depois de uma certa idade, a condição física dos atletas começa a cair. Isso faz com que eles se aposentem em determinado momento, pois começam a não render nos jogos e suas habilidades diminuem constantemente. É nessa hora, quando eles apresentam idade entre 36 e 45 anos, que devem ser negociados ou, caso contrário, você receberá um aviso de uma hora para a outra informando que o seu craque se aposentou.

**De olho nas finanças:** um dos pontos mais importantes da Master League é manter as contas em dia. Gastar mais do que se tem em conta pode levar o clube à falência e, mesmo que você esteja bem colocado no campeonato, é game over. Por isso, mantenha seu olho em Funds (quanto você tem de dinheiro) e em Team salary (quanto você gasta). Conseguir administrar o dinheiro mostra que você é um excelente jogador de *Winning Eleven*.

>> por Amer Houchaimi

# Metal Ge

## Portable Ops

Tudo o que você precisa saber para ajudar Big Boss

**FICHA TÉCNICA**

- **Distribuidora:** Konami
- **Produtora:** Kojima Productions
- **Gênero:** Ação
- **Jogadores:** 1 (6 online)
- **Plataforma:** PSP

**NOTA: 9,5**

**As origens da Fox Hound contadas pelo próprio Boss**

PSP

**DIFERENTEMENTE DOS** games *Acid* e seus cards, *Portable Ops* retorna à jogabilidade tradicional da série e lembra bastante *Metal Gear Solid 3*.

Mas não é só nesse aspecto que o game voltou às origens. O enredo de *Portable Ops* é situado seis anos após *MGS3*, e conta como Naked Snake, ou melhor, Big Boss, criou a Fox Hound, grupo de mercenários que seria o foco de grande parte da saga.

A maior inovação deste capítulo é poder formar um exército, capturando soldados inimigos encontrados durante o game, o que reforça ainda mais o tema de criação da Fox Hound.

*Portable Ops* não é nem de longe tão difícil ou complexo quanto os jogos da série no PS2, mas a história é tão cativante e inteligente quanto, com reviravoltas dramáticas, referências a fatos históricos reais e, talvez o mais importante, com o ator David Hayter incorporando Snake, com sua insubstituível voz de soldado durão e resmungos que se tornaram a marca registrada do personagem.

Para aqueles que não gostaram muito das inovações da sub-série *Acid*, *Portable Ops* é uma excelente pedida, principalmente por acrescentar ainda mais informações à já fantástica mitologia de *Metal Gear Solid*.

# ear Solid

>> Ninguém nem vê Snake chegar por trás

## RECRUTAMENTO

Uma das maiores diferenças deste game em relação aos de PS2 é a possibilidade de criar seu próprio exército. Para tanto, é preciso nocautear os soldados inimigos, seja com tranqüilizantes ou descendo a porrada.

Quando estiverem inconscientes, arraste-os até a traseira de seu caminhão. Caso o veículo esteja muito longe, basta levá-los para seus colegas escondidos pela fase e acionar a freqüência de rádio 143.15. Os soldados serão então transportados pelo caminhão. Não mate os inimigos, caso contrário, é lógico, eles não poderão ser recrutados para seu exército.

Cada soldado inimigo tem sua própria habilidade, que pode ser visualizada se você apertar o botão ● sobre a foto dele na tela "Manage". Adicione-os aos pelotões de acordo com essas habilidades.

Entre na opção "Manage" para ver cada um dos pelotões. Para transferir soldados, selecione a foto e aperte o botão ■. Depois, selecione um espaço vazio para colocá-lo e aperte ■ novamente.

Abaixo, os diferente tipos de pelotão:

Sneaking Unit - É a tropa que coloca a mão na massa, ou seja, os soldados que são controlados durante as missões. É possível trocar o soldado ativo durante a fase, mas é preciso encontrar locais do cenário onde ele possa se esconder. Na opção "Member Change", o jogo mostra se lugares assim estão próximos ao personagem ativo.

Spy Unit - Soldados que se infiltram nos cenários e alertam sobre missões extras, armamentos escondidos e reféns que podem ser resgatados. É aconselhável ter pelo menos um em cada cenário.

Technical Unit - Divisão que desenvolve armas e equipamentos. A presença de bons técnicos também aumenta a munição disponível para uso durante as missões.

Medical Unit - Divisão médica. Cria rations e medkits e recupera sua energia e stamina durante as missões.

Independent - Soldados que estão de bobeira. Coloque-os em algum pelotão.

Rookies - Soldados recrutados. Devem ser enviados para algum pelotão.

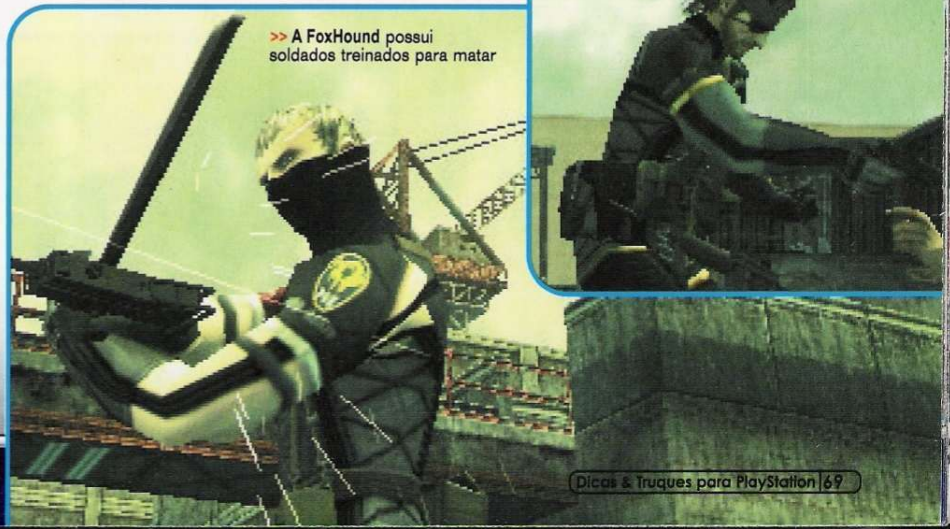
Prisoners - Soldados capturados que ainda não mudaram de lado.

## RECRUTANDO PELA REDE WI-FI:

Uma novidade bem legal do game é recrutar pela rede Wi-Fi do PSP. Para isso, entre na opção "Recruit" e escolha a opção "Access Point Scan". O PSP procura automaticamente por redes Wi-Fi próximas e cria soldados a partir dela.

Isso funciona melhor em grandes centros urbanos. Por exemplo, se você mora em São Paulo, a Avenida Paulista é uma boa pedida. Caso more em outra cidade ou Estado, procure centros de igual proporção.

Só tome cuidado para não exagerar: mantenha-se em áreas públicas quando procurar por tropas. Não vá dar uma de Snake na vida real e entrar em prédios ou empresas particulares.



>> A FoxHound possui soldados treinados para matar

# DETONADO: ESPIONAGEM SEM MISTÉRIOS

Fique atento: o radar no alto da tela não mostra a localização dos inimigos, mas sinaliza de onde estão vindo os ruídos. Preste atenção para saber de onde vem o perigo.

E sempre olhe o mapa, pois na grande maioria das vezes, há um grande "X" marcado no local que é o objetivo da fase. No detonado a seguir, esses pontos serão referidos apenas como "X", para facilitar a compreensão.

**Prison:** assim que tiver o controle de Snake, tente abrir a porta algumas vezes. O prisioneiro da cela em frente vai se apresentar. Depois disso, rasteje para baixo da cama e siga pelo duto de ventilação aberto, saia na sala adjacente e pegue o equipamento que o aguarda.

Equipe a Mk22 e siga pela porta em frente. Vire à esquerda e passe agachado pelo mecanismo que é uma porta dupla. Ao sair, vire à direita e suba a rampa, seguindo depois para o X.

**Comm Base:** nocauteie o guarda e entre na porta logo atrás dele. Siga pela porta à direita e vá para a mesa com o rádio.

**Soviet Patrol Base:** é preciso dar a volta no prédio para chegar ao ponto marcado. Derrube qualquer guarda no caminho e, ao entrar no prédio, nocauteie o oficial que lá está também.

É preciso capturar um soldado inimigo antes que esta etapa termine: derrube aquele que estiver mais próximo do caminhão e arraste-o até a traseira do veículo.

**Comm Base:** igual à última vez em que você esteve aqui. A localização no mapa para onde se deve ir também é a mesma.

**Hospital:** há três locais marcados no mapa, mas só é preciso ir até aquele que está no ponto mais alto do mapa. Vá pelo prédio do meio e abuse da furtividade. Esqueça os bons modos e nocauteie as enfermeiras antes que lhe vejam, pois elas disparam o alarme muito rápido.

Seguindo até o local correto, suba as escadas do prédio, dê a volta no corredor e entre no quarto com o X.

**Research Lab:** siga até encontrar um guarda. Derrube-o e siga pela rampa. Siga pela esquerda, depois direita, suba a rampa e vá até o ponto marcado.

Em seguida, é preciso entrar na construção principal. Vá pelo caminho próximo de onde a fase começou. Há um guarda neste trecho, portanto cuidado. No caminho que vai do interior do prédio até o X há outro guarda, por isso, tome cuidado com ele também.

**Supply Depot:** coloque espiões no local e aguarde. Só depois disso é que esta fase fica disponível. Para pegar o mapa que está no grande armazém, nocauteie o guarda que está de vigia e vá até os fundos do local. O que você procura está sobre um dos caixotes.

**Rail Bridge:** o X está muito próximo ao caminhão, basta correr até ele.

**Criando uma distração:** envie espiões para Town, Research Lab, Supply Depot e Soviet Patrol Base. Em seguida, vá até Supply Depot e procure TNT. Depois de encontrar, saia da fase. Em seguida, é preciso ir às seguintes locações (três delas são obrigatórias).

**Research Lab:** siga até o laboratório onde esteve na última vez que visitou esta fase e plante uma dinamite no X.

**Supply Depot:** vá até o X marcado, que está próximo a um caminhão.

**Town:** o objetivo é destruir três caminhões. Prossiga com cuidado, nocauteando os soldados que aparecerem. Quando plantar a TNT e explodir o caminhão, esconda-se e espere o alarme parar antes de seguir para destruir o próximo veículo.

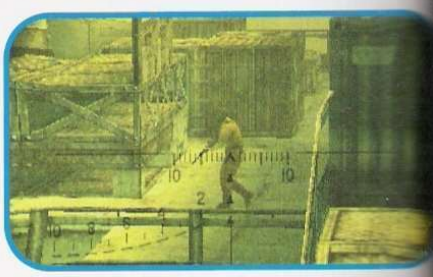
**Soviet Patrol Base:** o alvo é o arsenal que está na parte superior do mapa. Tome cuidado com o guarda que vigia o local.

Terminando a destruição, volte para Rail Bridge.

**Rail Bridge:** se tiver cumprido com perfeição as tarefas de explosão, haverá poucos guardas na ponte e você só precisará correr até o X marcado.

**Harbor:** cruze a ponte e entre no navio. Há um guarda na ponte e outro no prédio ao lado, ponha-os para dormir e prossiga.

Após assistir à cena, vá para o outro lado do navio escalando as caixas. Vá até aquela que é diferente das outras para terminar a missão.



**Security Base:** coloque espiões neste local para ativar a missão. A melhor maneira de seguir por esta fase é dar a volta no cenário, permanecendo próximo ao muro. Há um soldado perto da Armory 46; seja rápido e derrube-o assim que o vir. Ao entrar no prédio, há um guarda na intersecção em "T" lá de dentro. Tome cuidado e nocauteie-o assim que o vir.

Siga para o segundo andar e derrube o guarda que está lá assim que ele aparecer. Entre na primeira porta à sua esquerda e pegue o documento. Há outro guarda nesta sala; portanto, cuidado ao entrar.

**Warhead Storage:** a primeira coisa importante é não esquecer de trazer TNT. Desça a rampa e tome cuidado para não

>> Se entrar em uma [illegible] chame os amigos para

disparar os alarmes. Avance até encontrar uma escada, suba por ela e siga pelo duto de ventilação logo à frente. Vire no primeiro caminho à esquerda dentro do duto e siga até sair dele.

Espere até o guarda passar para seguir para a porta com a escadaria e, por lá, desça até o fim. Chegando ao fim da escadaria, você receberá um novo objetivo: entrar na sala das máquinas.

Vá para a próxima porta, siga pelo caminho à direita e desça até chegar à sala das máquinas. Vá até o "X" e plante a TNT.

**Chefe - Python:** esta não é uma luta difícil, mas é muito mais rápida se você tiver a Shotgun M870. Atire nele para derrubá-lo. Espere que ele se levante, aguarde um pouco e atire novamente, repetindo até o final.

Caso não tenha a Shotgun, use a arma mais poderosa que tiver. Mantenha-o na mira, atire uma vez e corra pela sala ao redor dele para desviar de seus tiros. Quando ele parar de atirar, mire e mande bala. Na falta da Shotgun, a Mk-22 acaba sendo muito eficaz neste combate.

Fique atento ao som: assim que Python gritar, é sinal de que vai jogar granadas. Atire no exato momento em que ele parar de gritar para impedir isso. Ele pode congelar suas armas e itens, o que também causa perda de stamina, mas no geral, este chefe não é difícil.

**Airport:** é preciso encontrar o oficial do governo, ou seja, o sujeito de terno. Há poucos guardas aqui e todos são meio lerdos: uma boa pedida é recrutá-los.

Entre no prédio, nocauteie quem encontrar e suba as escadas. Há um guarda no topo, mas ele não chama por reforços. Aproveite e enfie a porrada nele.

Siga pelo corredor, vire à esquerda, entre na porta à direita e suba as escadas devagar e sorrateiramente (▲ apertado enquanto caminha) para nocautear o guarda com dardo tranqüilizante. É preciso ser sorrateiro porque o oficial está na sala e é preciso rendê-lo para terminar a missão. Portanto, assim que apagar o guarda, aproxime-se devagar por trás do alvo e interrogue-o.

Para interrogá-lo, use o botão de ataque para agarrá-lo enquanto ele estiver de costas e aperte o botão L para iniciar o interrogatório.

>> Durante o jogo, você pode trocar de personagem na hora em que bem entender

**Silo Entrance:** embora não haja um X no mapa desta vez, é preciso seguir para o topo dele. Lembre-se disso.

Siga primeiro para a parte inferior do mapa, pois assim é possível ver o guarda que se esconde atrás dos caixotes. Cuide dele antes de tudo e ficará bem mais fácil superar este trecho.

Suba no telhado da casa grande e, de lá, veja para onde é preciso seguir. Quando a barra estiver limpa, pule e siga para a parte superior do mapa. O X está bem à direita do portão grande.

**Chefe - Null:** esta batalha pode ser extremamente frustrante, mas há solução.

Sua melhor alternativa é permanecer escondido atrás de qualquer coisa: parede, caixote ou o que estiver mais próximo, pois Null vai gastar toda a munição atirando em você. No momento em que ele parar para recarregar, você terá uma chance de meter bala nele. Repita até vencê-lo.

Como antes, se você tiver a Shotgun, a luta será bem mais fácil.

**Silo Entrance:** Snake sumiu e você precisa interrogar o oficial que sabe onde encontrá-lo. Repita os mesmos passos feitos da última vez que esteve aqui, só que ao invés de ir para o norte (topo do mapa), siga para o sudoeste (parte inferior direita). Há uma rampa nesse local, desça por ela cuidadosamente e derrube o guarda no caminho. O oficial que deve ser interrogado está no fim do túnel, renda-o por trás e agarre-o para interrogá-lo.

**Town:** é preciso ter espiões nesta fase para que ela comece. Após iniciá-la, é necessário localizar um oficial do governo e eliminar o guarda que o acompanha para interrogá-lo.

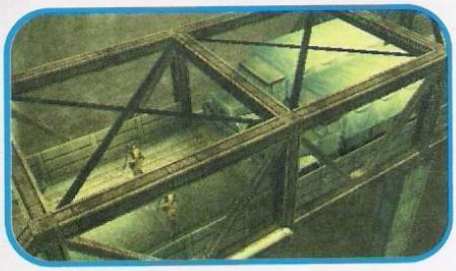
Elimine todos os guardas que encontrar nesta fase antes de procurar o oficial e depois elimine também o soldado que está com ele. Mesmo que ativem o alarme, não haverá soldados extras para enfrentar por aqui; portanto, nem esquente a cabeça.

Para interrogar o oficial, o melhor é nocauteá-lo e arrastá-lo até o caminhão.

**Guest House:** hora de resgatar Snake.

Elimine o primeiro soldado que aparecer e desça a rampa à sua esquerda. Siga por ela e vire na primeira à esquerda.

Continue em frente até encontrar uma porta, novamente à sua esquerda. Entre, desça a escadaria e vá até o X. Com Snake resgatado, a missão está cumprida.



**Plant:** entre nesta missão muito bem equipado, pois logo após seu término, haverá um confronto com Metal Gear RAXA. Leve o armamento mais pesado que puder, e se tiver o lança-foguetes (RPG-7) leve-o também. Não se esqueça de caprichar nos Medkits.

Aqui é possível simplesmente ir correndo até o X. Use algumas chaff grenades (granadas de interferência eletrônica) e passe batido pelos soldados. Pode ser que você tome alguns tiros, mas é mais fácil passar assim. E a essas alturas, Medkits não devem ser um problema (você montou uma boa equipe de médicos, não?).

**Chefe - Metal Gear RAXA:** atire em suas pernas até destruí-las, primeiro nas dianteiras e depois nas traseiras. Use as metralhadoras e economize a munição do RPG-7 para depois. Quando Metal Gear estiver "aleijado", seu ponto fraco será revelado: os compartimentos de mísseis. Para causar danos no inimigo, é ali que você precisa atirar. Use o RPG-7 e outras armas pesadas que possuir.

A chave aqui é saber driblar os mísseis de RAXA. Quando ele disparar, corra sem parar para evitar ser atingido. Dá para ver as sombras dos mísseis; portanto, use cambalhotas para desviar mais facilmente. Com o equipamento correto, não será muito difícil encerrar este confronto.

**Ravine:** é preciso ter quatro espiões infiltrados na área para ativar esta missão. Primeiro, livre-se dos dois guardas que estão patrulhando a área próxima ao barril (é recomendável recrutá-los, já que o caminhão está bem próximo).

Desça pelo barranco e você verá que a saída encontra-se bloqueada. Siga pela ponte, vá pela direita e, depois que chegar à bifurcação, siga pelo caminho à esquerda, indo direto ao encontro do ponto X.

**Power Substation:** dê a volta no local para chegar à entrada da subestação, eliminando todos os soldados que aparecem pelo caminho. Uma vez no interior, e tendo como ponto de partida a sua posição logo ao entrar, avance pelo lugar obedecendo esta ordem: esquerda, direita, esquerda, direita, esquerda, esquerda e esquerda. Entre na sala e vá até o ponto marcado.

**Power Substation:** traga a Timebomb, não se esqueça dela em hipótese alguma. Chegue bem equipado também, pois logo em seguida, haverá outra luta com um chefe. O caminho é exatamente o mesmo, só há mais guardas. Repita o que fez na última vez que esteve aqui e tudo vai ficar bem.

**Chefe - Null:** a luta é exatamente a mesma da última vez: esconda-se atrás dos caixotes enquanto ele desperdiça munição e quando ele parar de atirar, meta bala. Com armamento pesado é bastante simples.

**Silo Entrance:** não há grandes segredos aqui, só é preciso seguir para a mesma entrada que fica à direita do portão grande na parte superior do mapa.

Os únicos inconvenientes são o tempo fixado de cinco minutos para chegar lá e um sujeito com um RPG-7 que guarda o local. Apesar de tudo, o tempo dado é suficiente para terminar a missão. Avance calmamente e não arrume confusão, ataque com a arma tranqüilizante para não alertar os guardas. Só não perca tempo tentando capturar soldados.

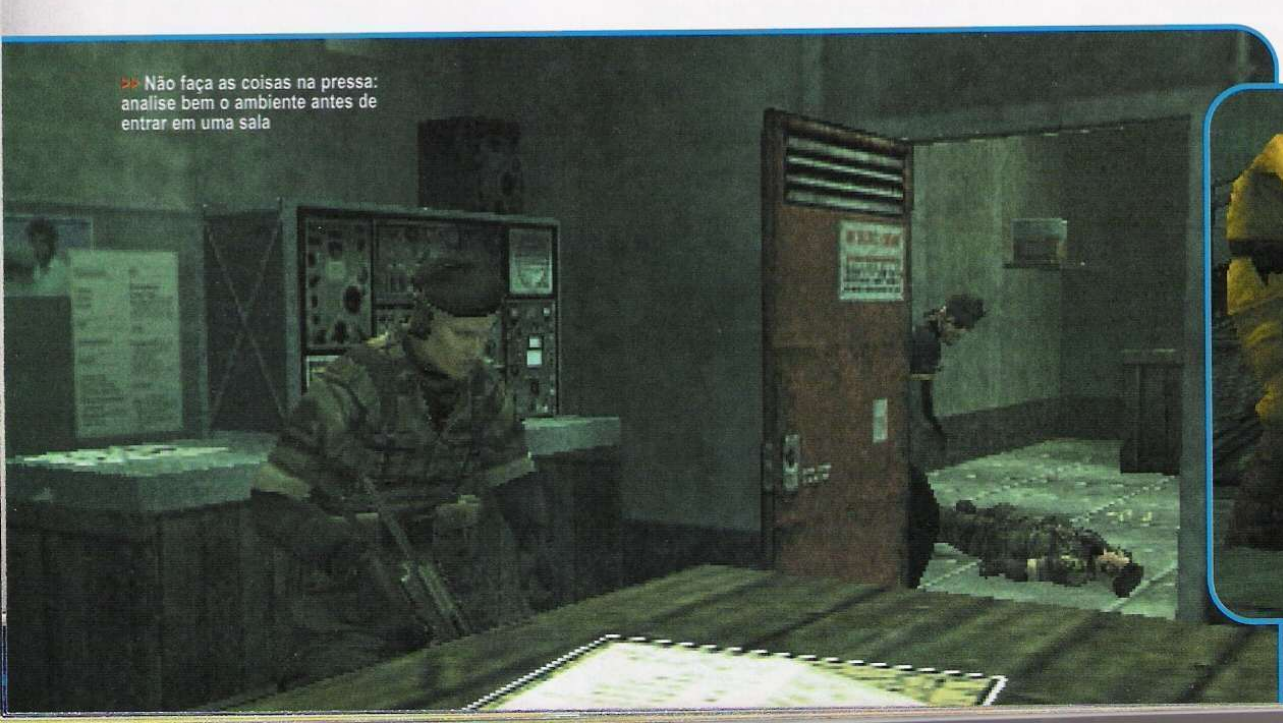
**Silo Complex:** esta fase é a mais longa e difícil, mas é para isso que estamos aqui. Antes de prosseguir, digite as seguintes freqüências no rádio:

- 145.75
- 147.42
- 148.51

Assim, três portas necessárias para dar prosseguimento na fase serão destrancadas.

Primeiro, tome muito cuidado com as câmeras do local: utilize sempre a visão em primeira pessoa para descobrir onde elas estão e destrua-as quando avistá-las.

Tome cuidado extra com os guardas daqui. Se for avistado, corra feito louco até achar um local para se esconder.



▷▷ Não faça as coisas na pressa: analise bem o ambiente antes de entrar em uma sala

>> Muitos mistérios da saga são esclarecidos em Portable Ops

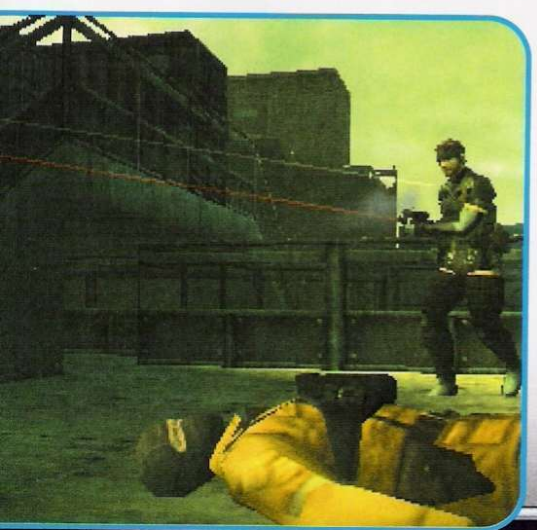
Encontre uma posição segura e ponha o inimigo com a Shotgun para dormir. Um soldado com escudo virá verificar quando avistar o companheiro caído; portanto, permaneça escondido e derrube-o também quando tiver chance. Caso ele não se aproxime, faça algum barulho e derrube-o no momento em que ele estiver verificando o companheiro.

Agora vá para a sala que ele estava guardando e "salte" (dê uma cambalhota durante a corrida) para o outro lado. Olhe para a esquerda e salte para as caixas onde está a primeira chave.

Vá até a porta com uma faixa verde. Há um guarda escondido em uma das aberturas na parede, tome cuidado ao avançar e elimine-o assim que o avistar.

Siga pela porta à esquerda e avance em seguida por outra porta com faixa verde. Nessa sala, continue seguindo por mais uma porta, suba a rampa e entre na porta à direita.

Há dois guardas no local, um com escudo e um de boina azul. Nocauteie o boina azul e esconda-o atrás dos caixotes.



Espere o soldado com escudo se afastar para derrubá-lo também.

Vá pelo caminho ao sul, seguindo pela passarela, e você chegará a uma sala com câmeras de vigilância. Suba os caixotes próximos e abaixe-se sob a abertura. Atire dali, pois neste local as câmeras não conseguem detectá-lo.

Agora vá para o lugar onde estavam as câmeras e tenha cuidado com o guarda que está ali perto; livre-se dele como achar melhor. Siga para a próxima porta com faixa verde, suba pela rampa e você verá outra passarela e a sala onde está a última chave, logo ao final dela. Há uma câmera vigiando a porta, fique longe do alcance dela e destrua-a antes de ser detectado.

Entre na sala, pegue a chave, pendure-se na passarela e desça. Em uma das duas portas há medkits e na outra está o "X" e a saída da fase.

Chefe - Cunninghan: esse dá trabalho; portanto, tenha a M63 e a RPG-7 equipadas. É preciso atirar na máquina para que ele desça até o solo, momento em que ficará vulnerável. Com a RPG-7 é extremamente fácil derrotá-lo: atire até que ele caia, mude de arma e metralhe sem parar. Se tiver a M63, atire sem parar e sem se preocupar, pois ele libera muita munição para a arma.

Quando ele disparar misseis, desvie deles da mesma forma que fez durante a luta contra RAXA: correndo e dando cambalhotas pela sala. Tome cuidado com granadas, que são mais perigosas do que os misseis, e fique de olhos bem abertos para desviar delas quando forem arremessadas. A batalha contra o chefe final é logo em seguida.

Chefe - Gene: para um chefe final, este aqui até que é muito fácil. Ele arremessa facas, mas são fáceis de desviar: basta correr pela sala. Mas mesmo que o atinjam, não causarão muito dano. Em alguns momentos, ele avança contra você. Desvie e, quando ele parar para tomar fôlego, dispare contra ele. De fato, esta é a melhor maneira para derrotá-lo: esconda-se atrás de alguma coisa, espere até ele usar o "charge attack" e, logo em seguida, atire.

Esta última batalha é muito fácil: tudo o que você tem a fazer é aprender o padrão de ataque e movimentação de Gene para assistir ao final do game.

## MISSÕES OPCIONAIS

Nenhuma destas missões tem importância vital no decorrer do game, mas são bem úteis para conseguir armamentos e novos soldados.

Para liberá-las, coloque espiões nos cenários e aguarde seus relatórios. Depois, volte aos cenários em questão e procure o objeto dos relatórios.

Muitas vezes, um "X" no mapa mostra o que é preciso encontrar, outras vezes não.

Em ambos os casos, o objetivo não é difícil de atingir. Revire a fase ou use o guia a seguir.

### 1- Prison

**Missão:** Encontrar a faca

**Localização:** Em uma cela na segunda prisão (a que tem duas celas, e não quatro)

### 2- Comm Base

**Missão:** Encontrar o M1911A1

**Localização:** No armazém logo em frente de onde a fase começa

### 3- Soviet Patrol Base

**Missão A:** Encontrar o prisioneiro

**Localização:** Desça a escadaria na área central e vá para o sub-solo, derrube o guarda na frente da cela e pegue a chave enquanto ele está desacordado

**Missão B:** Encontrar M16A1

**Localização:** Na área central, em um dos cantos

### 4- Hospital

**Missão A:** Encontrar os Medkits

**Localização:** No prédio do hospital, na salinha sem iluminação onde geralmente uma médica se esconde

**Missão B:** Desarmar as Claymores

**Localização:** Leve o Mine Detector e procure pelas minas: quanto mais alto o "bip", mas próxima ela está

>> Major Zero escapa da prisão e manda ver

### 5- Research Lab

**Missão:** Encontrar Pentazemine

**Localização:** Do começo da fase, suba e vire à direita. Está no segundo armazém

### 6 - Supply Depot

**Missão A:** Encontrar a Scorpion

**Localização:** Mesmo local onde você encontrou os documentos durante o jogo principal

**Missão B:** Salvar o prisioneiro

**Localização:** No mesmo armazém. Passe pela porta e siga para o quarto com uma rachadura na parede. Plante TNT ali e derrube a parede. Entre e salve o prisioneiro

### 7 - Railbridge

**Missão:** Encontrar a Shotgun M37

**Localização:** Atravesse a ponte e entre no prédio à direita

### 8 - Harbor

**Missão:** Encontrar a M63

**Localização:** No alto do prédio em direção ao leste. Atravesse a ponte e suba para o telhado

### 9 - Security Base

**Missão A:** Destruir a Armory

**Localização:** Basta ir até o X e plantar uma TNT no lugar

**Missão B:** Recrutar soldados

**Localização:** Qualquer lugar. Recrute quem quiser e pronto

### 10 - Warhead Storage

**Missão A:** Encontrar Mosin Nagant

**Localização:** Na primeira sala com alarmes, após descer tudo vindo do ponto onde a fase começa. Nagant está no fim do corredor que tem uma porta à direita

**Missão B:** Resgatar o prisioneiro

**Localização:** Machine Room. O mesmo lugar onde você enfrentou Phyton

**Missão C:** Encontrar as rations

**Localização:** Na sala com alarmes antes da Machine Room. É preciso destruir o caixote no meio da sala para pegá-las

**Missão D:** Resgatar Soldado

**Localização:** Encontre o duto de ventilação que fica próximo a uma escada na primeira sala com alarmes. Entre nele e vire na primeira à direita

### 11 - Aeroporto

**Missão:** Encontrar a Shotgun M870

**Localização:** Dentro do prédio na parte superior direita do mapa. Vá até lá e elimine todos que encontrar. A arma está no quarto da parte superior direita do prédio

### 12 - Town

**Missão:** Encontrar mapa

**Localização:** Prédio na parte superior direita do mapa. Dê a volta pelo cenário para chegar até ele

### 13 - Guest House

**Missão:** Encontrar a SAA

**Localização:** No mesmo local onde estava Snake. Em vez de entrar pela porta à esquerda, desça as escadas e siga pela outra porta na cozinha, um corredor. A SAA está no quarto à esquerda

### 14 - Plant

**Missão:** Encontrar a UZI

**Localização:** Dentro do Hangar, no primeiro andar

### 15 - Power Substation

**Missão:** Encontrar o M10

**Localização:** Do local onde começa a fase, siga para a esquerda e entre no prédio. Está no primeiro quarto que aparece

### 16 - Western Wilderness

**Missão A:** Encontre o oficial do governo

**Localização:** Ele pode estar em qualquer lugar, siga os gritos. Caso você não seja avistado por ninguém, ele pode ser encontrado no bloco de celas. Não atire nele em hipótese alguma

**Missão B:** Encontrar o SVD Sniper Rifle

**Localização:** Leve TNT para o prédio da parte norte do mapa. Desça pela escada e, em seguida, pela escadaria até chegar à prisão. Destrua a parede ao lado dos banheiros e pronto

## SENHAS PARA PERSONAGENS SECRETOS

Caso você não tenha a edição do mês passado da **D&T**, que ensinava como liberar da maneira normal os personagens secretos, ou então é adepto da lei do mínimo esforço, aqui estão as

passwords para liberar todos os personagens de *Metal Gear Solid: Portable Ops*.

Para usá-las, vá até a opção "Recruit" do menu, entre nela e selecione password. Depois de digitar a senha, escolha a opção "Verify Password". Se digitar direito, você libera um novo soldado. Digite-as exatamente como estão aqui.

| PERSONAGEM | PASSWORD |
|---|---|
| CUNNINGHAM | JUNKER |
| ELISA | THE-L |
| EVA | E.APPLE |
| GA-KO | !TRAUMER |
| GENE | ERBE |
| NULL | HUNTER-N |
| OCELOT | R.R.R. |
| PARAMEDIC | PM-EMS |
| PYTHON | LQ.N2 |
| RAIKOV | IVN=RV |
| SIGINT | DARPA-1 |
| SOKOLOV | SATURNV |
| TELIKO | T.F-ACID |
| URSULA | PK+ESP |
| VENUS | MGA2VE |
| ZERO | 1+2-3 |

### E O STEALTH?

Como outros jogos da série, este aqui também possui o famoso dispositivo que deixa Snake invisível.

Para consegui-lo, é só terminar o game com nível 99 de Tech. O aparelho estará automaticamente disponível terminar o game pela primeira vez.

Games Novos e Usados - Midías em Geral
Acessórios para Informática

INFINITY
MULTIMÍDIA
Nossa Qualidade é Infinita.

FOTOS MERAMENTE ILUSTRATIVA

TODAS AS MARCAS DE CD'S E DVD'S
VIRGENS COM O MELHOR PREÇO DO MERCADO !!!

ATENÇÃO!!!
COMPRAMOS, TROCAMOS E VENDEMOS QUALQUER VÍDEO GAME USADO !!!

Tudo de Vídeo Game com preços imperdiveis. Confira !!!

Rua Santa Ifigênia, 211 - Lj. 22 - Térreo

Tel. 11 3337.7556

Os Melhores Preços de Mídias em Geral do Mercado !!!

>> por Leandro Rodrigues
Colaboração Akira Suzuki e Makotron

# Yaku

## O novo jogo da máfia oriental é melhor que o primeiro. Se você não sabe patavina de japonês, é só acompanhar este detonado

**FAZ POUCO MAIS** de quatro meses que o primeiro *Yakuza* foi lançado em terras americanas. Mas lá do outro lado do planeta, *Ryu Ga Gotoku* (nome do mesmo game no Japão) já saiu há mais de um ano. O sucesso foi tão grande que a continuação acaba de ser lançada e novamente os japoneses saíram na frente. Será que vai demorar mais um ano para que essa ótima série tenha seu segundo game lançado em uma idioma um pouco mais acessivel que o japonês? Ou será que ele nunca terá uma versão ocidental? Nós da **Dicas e Truques para PlayStation** resolvemos não esperar até que a Sega tome essas decisões e soltamos o detonado da versão nipônica mesmo.

*Yakuza 2* é melhor que seu sucessor em praticamente todos os sentidos: os gráficos estão mais leves, mais bonitos e principalmente, mais detalhados. Ao entrar em um supermercado, por exemplo, a quantidade de itens nas prateleiras é impressionante, parece que você está mesmo naqueles grandes supermercados onde as escolhas são tantas que você perde um tempão só de olhá-las.

As animações também estão incríveis, mas o jogo acaba pecando pelo excesso das mesmas. Em certas passagens, o jogador fica mais de 20 minutos sem fazer nada, só assistindo a CGs. Tá certo que a história do jogo é boa (para quem entende japa), mas isso se torna tão freqüente que nem parece que se está jogando um game.

O som continua de primeira, com dublagem de qualidade e efeitos sonoros perfeitos, principalmente dos minigames nas casas de jogos.

Um dos aspectos mais criticados na primeira versão foi o sistema de combate. Durante os combos, os personagens simplesmente escapam do seu alcance. Agora não. Tudo está melhorado e você consegue aplicar dezenas de seqüências numa boa, inclusive em vários inimigos ao mesmo tempo. Sem falar dos especiais, que estão ainda mais detalhados.

Como *Yakuza 2* é imperdível e ainda não tem previsão de lançamento nos EUA, criamos um roteiro completo para ninguém ficar sem terminar esse jogão.

### FICHA TÉCNICA

> **Produtora:** Amusement Vision
> **Distribuidora:** Sega
> **Gênero:** Ação/Aventura
> **Jogadores:** 1
> **Plataforma:** PS2

**NOTA: 8,5**

Apesar de o falatório exagerado cansar um pouco, a seqüência da saga criminosa japonesa é ótima

# za 2

VERSÃO JAPONESA

## A HISTÓRIA

*Yakuza 2*, ou *Ryu ga Gotoku 2*, como é chamado pelos nipônicos, se passa um ano após o episódio anterior e o jogador continua a controlar Kazuma Kiryu, membro da máfia japonesa. Tudo estava em ordem até que ele se envolveu na disputa de poder entre os clãs Tojo e Omi. Kiryu tem a alcunha de "dragão de Doujima", em referência a seu antigo clã, e deve enfrentar seu arqui-rivial Ryuji, o "dragão de kansai". Em meio a isso está a policial Kaoru Sayama, a "caçadora de Yakuzas".

## AVISO IMPORTANTE

Antes de embarcar neste detonado, vale a pena saber algumas coisas antes:

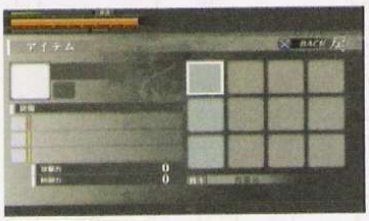
• Este roteiro foi feito com base no jogo japonês, no nível normal.
• Os mapas indicam a localização aproximada do seu objetivo, portanto, circule próximo à área para encontrá-lo.
• Ao se deparar com um diálogo que não é mencionado neste roteiro, significa que você deve sempre escolher a primeira opção. Leu com atenção? Sempre!

### JAPA É MAIS DIFÍCIL

Entender todas as funções do menu é treta braba, já que os ideogramas japoneses são mais complicados do que entender letra de médico. Portanto, acompanhe as principais funções por meio das nossas capturas:

### TELA DE JOGO

**1 – Amarela:** é seu nível de experiência acumulado.
**2 – Vermelha:** é a energia do personagem; se ela zerar, você já era.
**3 – Branca:** é o especial, que enche conforme você ganha as lutas. O símbolo ▲ aparece no canto direito superior, depois disso é só escolher o alvo.



### MENU DE ITENS

1 – Aperte o botão START para entrar no menu de opções e escolha a primeira opção.
2 – Nesta tela, selecione o item no campo do lado direito. Você pode escolher armas ou itens de recuperação.
3 – Para selecionar itens pessoais, aperte o botão R1 na tela do passo anterior.

### MAPA

1 – Aperte o botão START para entrar no menu de opções e escolha a segunda opção.

2 – Você pode aproximar ou afastar o zoom apertando os botões L1 e R1, respectivamente.

### TÉCNICAS

1 – Aperte o botão START para entrar no menu de opções e escolha a terceira opção.
2 – Conforme evolui no jogo, você acumula experiência. O primeiro item melhora os seus golpes especiais. O segundo, seus ataques e o terceiro, suas defesas. Para melhorar seus atributos, basta escolher a opção e usar sua experiência acumulada apertando o botão ●.

### LEGENDAS

Nos mapas das cidades, estabelecimentos de diversas cores aparecem. Saiba o que significa cada um deles:

**Ponto Rosa** – Seu objetivo
**Ponto Amarelo** – Restaurante
**Ponto Verde** – Mercado
**Ponto Azul Claro com um S** – Save point
**Ponto Azul Claro** – Minigame
**Ponto Azul Escuro** – Bar
**Ponto Laranja** – Farmácia
**Ponto Vermelho com um T** – Táxi

## ROTEIRO COMPLETO

• **Capítulo 1**

Vá com Haruka até o final do corredor e verifique o túmulo do lado direito. Assim que a animação terminar, escolha a segunda opção do menu que aparece.

Agora, um tutorial tem início. Os inimigos não o atacam (ainda), portanto faça exatamente o que o jogo pede para se livrar desta parte do jogo.

**- Lição 1:** acerte cinco vezes os adversários usando a seqüência ■ seguido de ▲.

**- Lição 2:** segure o inimigo usando o botão ● e, em seguida, aperte ■+▲.

**- Lição 3:** pegue um objeto do chão usando o botão ● e, em seguida, acerte três golpes nos inimigos.

**- Lição 4:** use o botão L1 para se defender de três ataques inimigos.

**- Lição 5:** use o botão ▲ para acertar um golpe especial no inimigo. Depois disso, acabe com o capanga que continuar em pé e escolha a segunda opção para sair do tutorial.

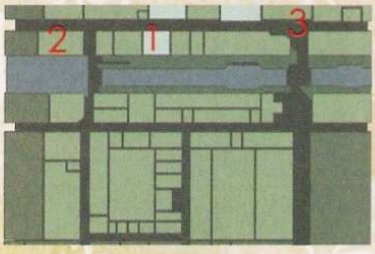
Vá até o cruzamento indicado 1 e depois até o ponto rosa que aparece no mapa 2 e enfrente sua primeira luta pra valer. Não se esqueça de explorar os objetos e obstáculos da tela. Siga para a próxima indicação do mapa 3 e entre em outra briga, que é uma continuação do tutorial do passo 2.

**- Lição 6:** acerte os inimigos que estão na sua frente usando golpes com o botão ■ e, em seguida, movimente o controle para o lado contrário. Aperte ● para acertar os inimigos que estiverem nas suas costas.

**- Lição 7:** Mantenha o botão R1 apertado e circule ao redor de cinco oponentes. Depois disso, o pau come e você precisa acabar com todos os inimigos.

Fale com a garota de vermelho e entre no restaurante Shine, ao lado dela. Depois da conversa, no beco, você enfrenta vários inimigos. Não use o especial nesse momento pois, em seguida, você entra em um confronto com o chefe. Acerte combos e empurre-o para uma das extremidades. Depois

de zerar a barra roxa, você pode soltar um especial, apertando o botão ▲ na hora em que o comando aparecer na tela. Repita os combos e fique atento nos momentos em que o chefe tenta segurá-lo. Nessas horas, você precisa apertar seguidamente o botão ✖.




• **Capítulo 2**

Fale com o homem de paletó roxo, que vai lhe oferecer documentos falsificados 1. Siga até o final da rua e entre no Grand Cabaret 2. Fale com o homem que está cambaleando em frente à escada do lado esquerdo. Ele menciona a existência de um cartão VIP, a única maneira de chegar ao andar superior do cabaré. Volte e fale com o homem de roxo 1, que vai passar o cartão falso para você.

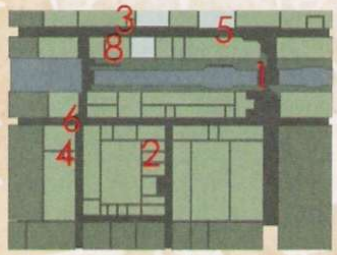
Retorne ao cabaré, suba pela escada do lado direito e você terá outra conversa com sua amiga de vermelho. Mais uma briga: use o cenário para jogar os inimigos lá embaixo pois isso poupa um bom tempo. Saia do local e volte a falar com o homem de roxo. Siga até o começo da rua 3 e assista à explosão.

• **Capítulo 3**

Assim que a conversa terminar, fale novamente com Daigo e escolha a segunda opção para acionar outra animação. No meio da fila de homens, siga em frente até o ponto rosa. Suba as escadas e passe pela porta. No andar superior, siga até o canto direito superior do mapa. Salve o jogo no telefone e fale com os guardas em frente à porta. Entre e siga em frente até entrar no dojo.

Depois de muita conversa, a luta começa de uma hora para a outra. A quantidade de inimigos assusta, mas todos são fracos e não oferecem muita resistência. Daí para frente, vá fazendo o caminho de volta até encontrar a saída do prédio. Isso é complicado pois o local está repleto de inimigos. Fique atento aos que jogam navalhas: esconda-se atrás das paredes e ataque no momento certo. Há também aqueles com sofás, nos quais você deve acertar um golpe e recuar, depois voltar e golpear novamente, até que eles caiam.

Na hora do confronto com o chefe, o segredo é não ficar muito perto, pois ele sempre usa uma seqüência. Fique afastado e, quando ele der uma brecha, acerte três chutes na seqüência com o botão ▲ e depois se afaste novamente. Repita o procedimento até ele cair. Se você tiver especial, não tenha dó. Use.




• **Capítulo 4**

Vá até o começo da ponte e fale com o homem de paletó roxo 1. Em seguida, vá para o ponto rosa que aparece no mapa, no centro da cidade 2. Entre no local. Volte ao ponto inicial e pegue a policial que foi baleada. Volte à casa no centro da cidade 2 levando a policial nas costas. Seja rápido: você precisa fazer isso antes que o tempo acabe (barra roxa do lado esquerdo da tela).

Vá até o comércio e compre o esparadrapo, cujo valor é 580 3. Volte ao apartamento no centro da cidade, suba as escadas e entregue sua compra para a mulher atrás do balcão.

Vá até a entrada do clube 4 e fale com o segurança e com os homens do outro lado da rua. Vá até a loja de jogos Club Sega 5 e fale com o homem em frente à máquina das bonecas. Pegue um boneco para o homem, que, em sinal de gratidão, vai lhe dar o convite para o clube.

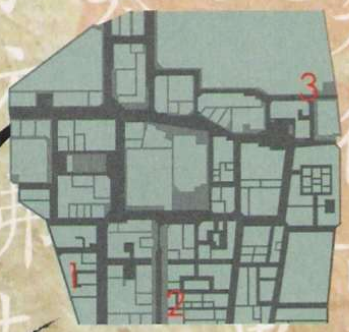
Faça o caminho de volta e, logo após a ponte 6, fale com o homem que vai exigir uma grana. Escolha a primeira opção para negar e enfrente a gangue dele. Depois de terminar a luta, vá até o novo ponto que apareceu 7 e pegue o gato perdido, que pertence ao cara da casa de jogos. Volte e vá até o clube.

Fale com o homem careca que está em uma das mesas no fundo da sala. Ele pede

>> Se não fossem as longas animações, Yakuza 2 seria bem melhor

100 mil ienes para dar informações sobre a bala que feriu a policial. Caso você não tenha essa grana, volte para as ruas e arrume briga como todo mundo que cruzar o seu caminho.

Depois de conseguir a informação, volte à ponte do lado oriental do mapa 1 e fale com o homem de roxo. Depois, siga para Shot Bar Still 8 e fale com o barman, que vai dar informações sobre o velho. Volte até o clube, fale com o velho e escolha a segunda opção do menu. Depois, é só encarar a briga. Use as cadeiras para escapar rapidamente. Do lado de fora, volte àquele apartamento onde você encontrou a policial Kaoru.




### • Capítulo 5

Atenda o celular, deixe Kaoru no sofá e saia para a rua. Vá até um dos pontos de táxi indicados no mapa, fale com o motorista e escolha a terceira opção no menu. Converse com a mulher do lado de fora do quarto, desça as escadas e fale com a mulher no centro do salão.

Saia para o quintal usando a porta indicada no mapa. Passe pelo corredor e fale com o homem que está tossindo. Na varanda, há uma flâmula e um vaso do lado direito. Examine a flâmula e escolha a primeira opção. Isso vai ativar uma passagem secreta. Desça por ela.

Pegue as chaves dentro da cabana, suba para o jardim e volte para dentro da casa. Fale novamente com a mulher no centro da sala e saia do local. Na frente da casa, você vai ter que enfrentar um cara armado quando tentar sair. Corra atrás dele, sempre fazendo movimentos em ziguezague para escapar dos tiros. Depois, saia do terreno.

De volta a cidade, fale com Kaoru no telefone antes de subir ao apartamento dela 1. Você precisa comprar umas coisinhas que ela pediu. Vá até o mercado 2 e compre o item de 7.800 e o de 260 no final da lista. Volte ao apartamento e fale com a policial.

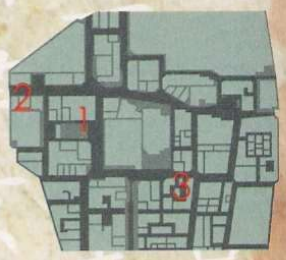
Entre no banheiro público 3 no canto superior direito do mapa. Atravesse a vila e vá até o outro lado. Depois da animação, fale com o homem e escolha a terceira opção.

Agora você está dentro de uma arena e precisa enfrentar três lutas sangrentas. A primeira é contra um gladiador com um machado. Antes de atacar, espere o inimigo ficar com o machado preso no chão. Nesse momento, vá até ele e acerte alguns golpes.

A segunda briga é contra um cara com bolas de metal. Espere ele golpear e ataque por trás ou com voadoras.

A terceira luta é contra o Ryuji Goda, o cara que vai dar dor de cabeça até o fim do jogo. Ele é rápido e tem uma faca. O segredo é fugir até que ele fique cansado e pare para tomar fôlego. Acerte vários golpes e segure o L1 para não ser pego por um contragolpe.

Volte à sala central, indicada no mapa, e fale com o homem ao lado do aquário gigante. Faça o caminho de volta até o banheiro e, em seguida, até o apartamento da policial 1.



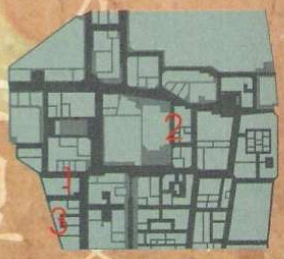

### • Capítulo 6

Vá até o local indicado 1 e fale com o homem ao lado das máquinas de refrigerante. Escolha sempre a primeira opção do menu de conversação e dialogue com ele três vezes. Vá até o próximo local 2. A porta não abre e você deve acabar com os membros da gangue.

Siga até o outro lado da cidade 3 no beco e enfrente mais inimigos para conseguir sua chave. Volte à casa e, desta vez, entre. Dentro da casa, tome cuidado pois um inimigo vai jogar um armário em você. Aperte o botão que aparecer na tela para escapar. Depois, use os objetos do local para acabar com ele.

Você precisa subir até o telhado do prédio, mas a escada está fechada. Vá até o final do corredor, do lado direito, e uma explosão vai ocorrer. Volte e suba a escada que agora está liberada.

Continue subindo. No terceiro andar, você vai enfrentar novamente o homem que teima em jogar coisas em você. Pegue objetos e acerte-o sempre que puder, pois ele possui proteções, e socos não vão funcionar. Mais no alto, no quinto andar, você deve neutralizá-lo novamente, desta vez em definitivo. Suba até o telhado.




### • Capítulo 7

Hora de levar o pessoal que foi baleado para o médico. Vá até o consultório 1 antes que o tempo se esgote. Evite os policiais que farão perguntas inoportunas e passe por trás deles.

Vá até o Íris Pub 2. Depois de

>> Depois de chegar à liderança Yakuza, Kazuma Kiryu deve lutar para se manter no topo

conversa, volte ao local onde você deixou os baleados. Lá dentro, uma luta com dois brutamontes. Use os bancos e tudo mais que estiver por perto.

Volte ao Pub e acabe com toda equipe de funcionários. O encontro agora é na casa da Kaoru. Siga para lá.

### • Capítulo 8

Vá até o local indicado **1** e suba no elevador panorâmico. Depois de uma longa conversa, você entra em uma nova sala. No final, você enfrenta o chefe, que está de paletó preto. O cara é fera na defesa, então o jeito é acertar golpes de longe e abusar dos especiais. Principalmente no momento em que ele pega os canos. Use os energéticos que tiver para deixar sua barra de especial sempre cheia.

Vá até o casarão **2**, suba a escada e acabe com todo mundo no segundo andar. Procure a escada para o próximo pavimento e continue subindo até chegar à sala onde seu amigo está sendo mantido refém. Nessa sala, acabe com os quatro capangas, mas tome cuidado: eles estão armados. Use energéticos para ficar com poder, pegue as armas e acerte vários golpes.

### • Capítulo 9

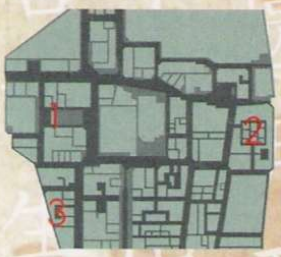
Fale com o homem de paletó roxo e saia à rua para enfrentar uma batalha. Vá até um dos pontos de táxi e escolha a terceira opção como destino, que é a sede da sua ramificação da Yakuza.

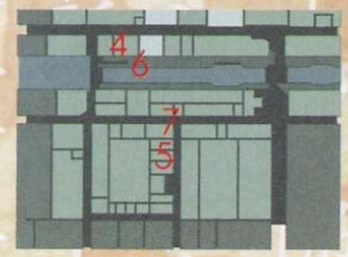
Vá até os fundos e entre no auditório. Converse com o pessoal que lá está, saia novamente e enfrente os inimigos que aparecem. A luta é longa, mas não é muito difícil: concentre seus ataques no inimigo com a espada.

Circule pela cidade e você encontrará vários corpos caídos pelo chão. Depois da animação, vá até ponto de táxi e escolha a terceira opção para voltar à sede da Yakuza. Logo no saguão de entrada, você vai enfrentar vários inimigos em uma luta bem fácil. Suba até o ponto indicado, onde seus rivais estão mantendo seus companheiros como reféns.

Na nova luta, acerte golpes usando os sofás até que seu inimigo saia para o corredor. Vá atrás dele levando um sofá e acerte-o novamente. Corra para o jardim, pegue as estátuas e continue golpeando o sujeito. Quando estiver com as espadas nas mãos, aperte a seqüência de botões que aparece na tela até eliminá-lo.

Volte para casa e suba até o andar superior. No local indicado, acabe com mais um dos capangas.



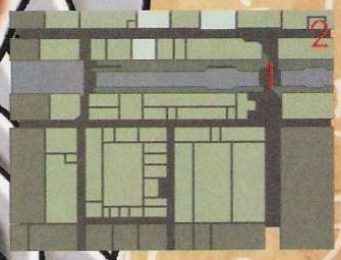

### • Capítulo 10

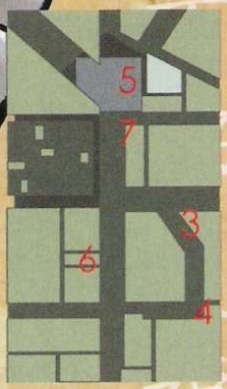
Circule pelo local **1** até ser abordado por um rapaz que vai levá-lo a um bar do outro lado da cidade **2**. Converse com ele e retorne à praça. Entre no elevador panorâmico e converse com o guarda perto da porta. Volte ao bar e fale com o rapaz novamente.

Depois da conversa entre vocês dois e o guarda, atenda o telefone do lado de fora do prédio. Siga até o apartamento de Kaoru **3** e você vai voltar para a primeira cidade. Siga até o Shot Bar **4** e converse com o rapaz que está sentado tomando um drinque. Do lado de fora, elimine o inimigo.

Vá até o apartamento da médica **5** que o ajudou nos capítulos anteriores. Fala com a mulher, volte mais uma vez ao Shot Bar e fale com o barman. Desça as escadas, encontre a policial **6** e acabe com a gangue que importuna sua amiga.

De volta à região da última briga **6**, converse com o velho. Vá até a região do cruzamento **7** e acabe com os homens dentro do apartamento para concluir a missão.



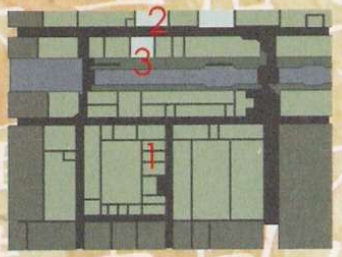

• Capítulo 11

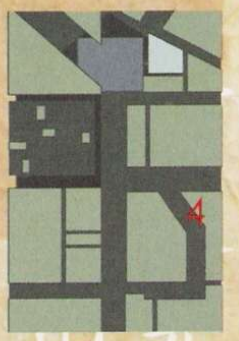
Vá até o centro da ponte 1, fale com a policial e vá com ela até o ponto de táxi 2. Siga até o lado direito do mapa 3 e fale com o senhor que está sentado. Escolha a segunda opção e depois a primeira para dar a ele 8 mil ienes.

Vá até a estátua do Buda 4 e deposite mil ienes ali. Um homem aparece e pega o dinheiro. Vá tirar satisfações com ele e, quando o sujeito fugir, continue atrás dele. Pegue o elevador perto da torre 5, que cobra 600 ienes para levá-lo para cima. Use os binóculos para ver um número e ganhar um bilhete. Entre em seu inventário apertando o botão START, escolha a primeira opção e depois aperte R1. Em seguida, escolha o último item do menu para fazer uma ligação. Digite 503 e depois desça pelo elevador.

Vá até o restaurante 6 e escolha a única opção de refeição que eles oferecem três vezes (isso deve ativar uma animação). Já do lado de fora, vá até o local perto da torre 7, fale com o homem na porta e escolha a segunda opção.

Converse com o velho e uma gangue invade o local. Elimine primeiro os mais fracos e depois use as cadeiras para acabar com seu alvo principal.




• Capítulo 12

Você foi alvejado e precisa de uma médica. Corra até o apartamento dela 1. Você pode ser obrigado a entrar em uma briga durante o caminho. Se isso acontecer, acabe com os inimigos rapidamente.

Circule pela cidade acumulando grana e experiência até que o seu telefone toque. Atenda a ligação misteriosa, vá até a casa de golfe indoor 2, fale com o homem caído e acabe com o cara que aparece.

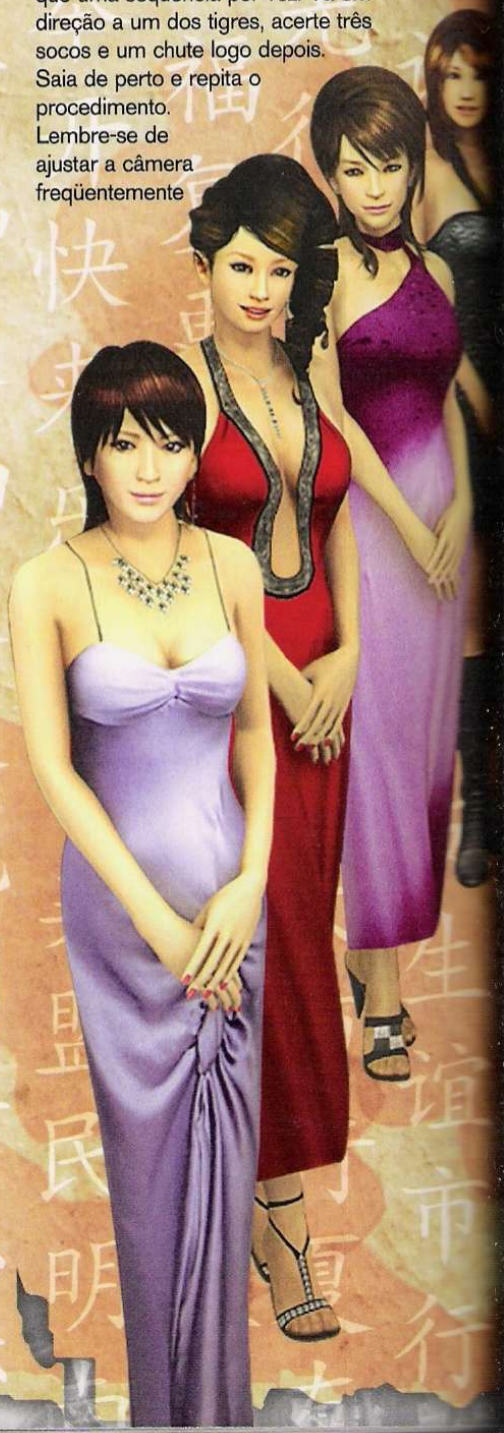
Saia, atenda o telefone novamente e vá se encontrar com o já conhecido cara de paletó roxo – ele está perto do rio 3. Tome muito cuidado com a armadilha: são seis inimigos contra você. Sempre que possível, use o especial.

Siga até o ponto de táxi e escolha a quarta opção do menu. Vá até o hospital 4 e entre na sala dos fundos, onde um velho está importunando o médico. Saia do hospital e corra atrás do velho que está indo em direção à torre. Acabe com ele, volte para o táxi e escolha a segunda opção como seu destino.

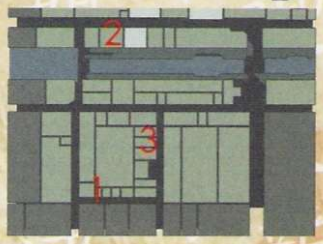
Dentro do templo, espanque o cara de paletó, que vai fugir no final da luta. Corra atrás dele e ignore os guerreiros. No próximo andar, pegue a espada e corra pelo corredor, tomando cuidado com as lanças que saem do chão e da parede. Você precisa apertar rapidamente os botões que aparecem na tela para escapar. Na primeira lança, aperte ●; na segunda, aperte ✖; e na terceira, aperte ■. Os ninjas são eliminados com dois golpes de espada.

No próximo andar, o segredo é olhar o caminho no mapa e correr sem parar e sem dar bola para os inimigos. Nesse andar, solte sua arma e use a metralhadora fixa. Acabe com todos os alvos sem piedade. O mais indicado é cuidar primeiramente do inimigo principal, que está no centro da tela. Pule para o nível mais baixo e siga até o final.

Você deve enfrentar dois tigres agora. O segredo é não ter pressa e tentar dar mais do que uma seqüência por vez. Vá em direção a um dos tigres, acerte três socos e um chute logo depois. Saia de perto e repita o procedimento. Lembre-se de ajustar a câmera freqüentemente

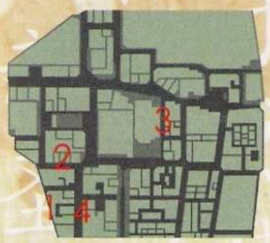


e nunca ficar de costas para um dos tigres.



médica **3**, fale com a garotinha e escolha a segunda opção no menu.

Enfrente vários inimigos em cima de um caminhão. Use o botão ● para pular de um veículo para o outro. Depois, siga para o elevador da praça **4**. Lá em cima, mais uma grande briga e mais cadeiras para você aproveitar.




### • Capítulo 13

Saia do apartamento e dê uma volta na rua até começar uma animação, então volte para o apartamento e atenda o celular. Saia novamente e vá até o prédio vermelho **1**. Saia e acabe com os homens que estão importunando a garotinha.

Vá até o Shot Bar **2**, converse e saia. Vá até a região da ponte oriental **3**, converse com a mulher e retorne ao Shot Bar. Volte outra vez ao apartamento da

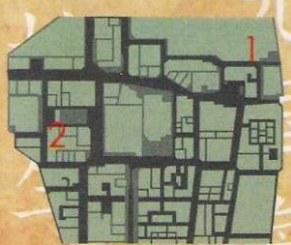
>> Esse é o corredor polonês que nós sonhamos

### • Capítulo 14

Vá até o apartamento da policial **1**. Saia do local, atenda o celular e siga até o prédio com porta verde **2**. Saia do hospital e vá para o ponto de táxi. Escolha como destino o terceiro item do menu.

Entre na sede da sua gangue. Vá até a área onde você começou esse capítulo e entre novamente no banheiro do local. Siga os pontos indicados até chegar ao fundo da área rosada. Faça o caminho de volta, sempre atendendo o telefone.

Ao voltar para a cidade, vá até o Irish Pub **3** e acabe com a confusão. Saia e volte ao consultório médico **2**. Lá dentro, acontece uma nova briga. Depois de resolver o problema, corra até a frente do apartamento da policial e entre no Star Dust **4**. Lá dentro, acredite, mais uma luta. Use os objetos para golpear e encher sua barra de especial mais fácil, mas são muitos inimigos.




### • Capítulo 15

Saia da Star Dust e vá até o banheiro público novamente **1**. Converse com todos na região da construção e rume para a saida. Quando o telefone tocar, atenda e depois vá para a casa da policial **2**. Fale com seus amigos e saia do apartamento. Antes de partir para o próximo passo, corra até um comércio e compre vários energéticos para restaurar a energia, pois essa é a última chance que você tem até o final do jogo. Pegue um dos táxis e escolha a terceira opção como destino.

### • Capítulo 16

No apartamento da policial, fale com seu amigo e escolha a segunda opção. Ao sair, vocês entram em uma briga e depois em muitas outras. Não há segredos, só o número de inimigos é absurdo.

Depois, comece a subir o elevador e, em seguida, as escadas. Está na hora de um novo confronto contra Ryuji Goda. O melhor é esperar que ele dê os golpes e depois soltar uma voadora. O segundo confronto é contra Ysutomu Bessho, o gorducho. Mate o cara e todos os outros inimigos usando o golpe de agarrar (●). Fique de olho na metralhadora dele: o bandido atira nas vigas e você precisa apertar os botões que aparecem na tela.

Se achou que Ryuji estava morto, você se enganou. Repita o trabalhoso procedimento, mas fique atento para o final da luta. Quando ele estiver praticamente sem energia, uma animação começa e você precisa apertar o botão que aparece na tela (normalmente o ▲). Não importa a quantidade de energia que você tem: se você vacilar e errar o botão, seu destino será a tela de Game Over. Depois, é só curtir o longo final.

>> por Humberto Martinez

# GOD OF

Gigantes de um olho só, cachorros de três cabeças, megeras com cobras no lugar dos cabelos... nenhum desses monstros terá chances de vitória depois que você ler este detonado

**FICHA TÉCNICA**

- **Distribuidora:** Sony
- **Produtora:** Sony
- **Gênero:** Ação
- **Jogadores:** 1
- **Plataforma:** PS2

**NOTA: 10,0**

**Um dos melhores e mais sangrentos jogos do PS2**

PS2

## ARQUIVO PS2

O PlayStation 2 está repleto de bons jogos de todos os tipos, e essa variedade estabeleceu um padrão para o gênero ação. Padrão que foi elevado ainda mais quando *God of War* chegou ao console.

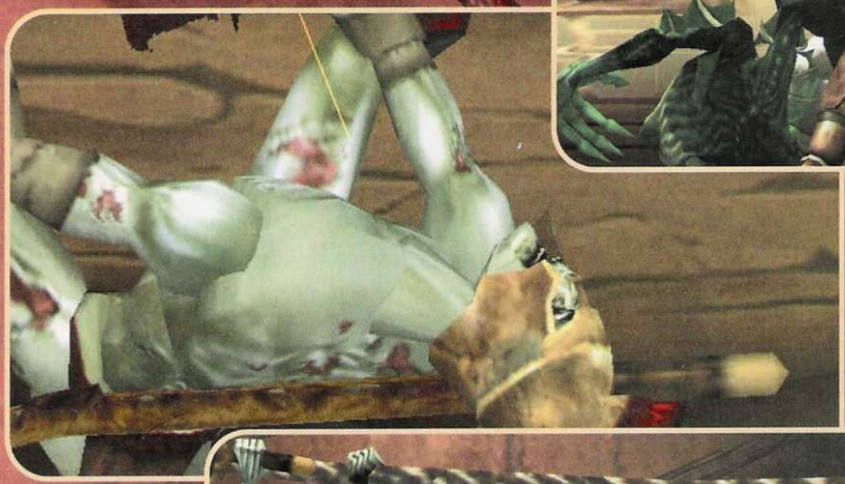
Para começo de conversa, o sistema de combate do game é brutal, em todos os sentidos da palavra. Dá para sentir a fúria do guerreiro espartano Kratos em seus golpes arrasadores, que além de contarem com uma ótima simulação de peso e impacto, impressionam pelo realismo e pela variedade na movimentação. Há também os movimentos de finalização, espécies de "fatalities cinematográficos", ativados com comandos exibidos na tela.

Mas o melhor do sistema de combate de *God of War* não se resume à movimentação. Para controlar os golpes mortíferos de Kratos, usa-se um sistema de combos simples, que vai de 10 a 50 hits, ou de extensões mais difíceis que atingem de 100 a 1.000 hits, tudo com enorme precisão no controle. Ou seja, você pode apertar os botões como louco para jogar ou curtir a exatidão dos comandos sendo executados em perfeita sincronia com seus dedos. Só isso já bastaria para tornar *God of War* insuperável, mas o desafio também brilha, com enigmas inteligentes e inovadores, que fazem com que o jogador se sinta realmente esperto ao decifrá-los. Isso sem falar nos belos gráficos, dignos da capacidade total do PS2.

A trama de *God of War* impressiona

# WAR

>> Kratos finaliza seus inimigos com crueldade



>> Os combates não param nem na corda-bamba

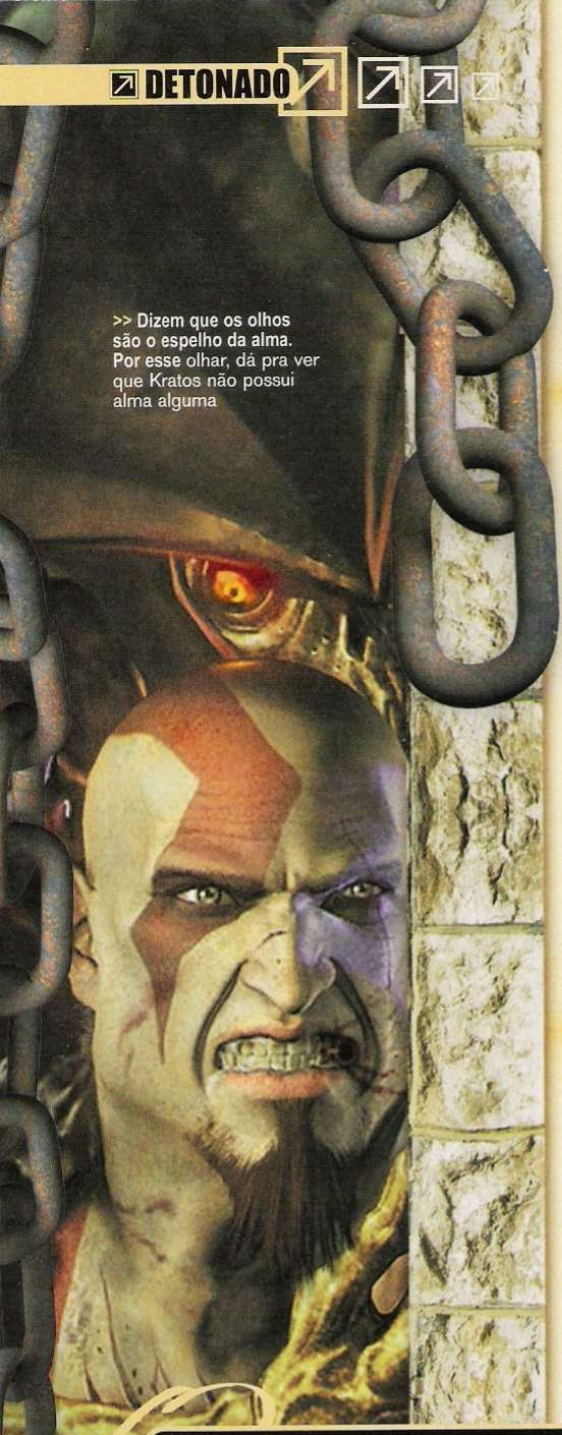
logo de cara. Trata-se de uma história mítica, sem heróis e vilões comuns. Inspirado na mitologia grega, o game traz o protagonista Kratos, um ex-guerreiro espartano que, atormentado pela lembrança das barbáries que cometeu em nome de seu povo, acata os pedidos da deusa Atena, filha de Zeus e Hera. Sua missão é impedir que Ares, deus da guerra e irmão de Atena, consiga destruir a cidade grega de Atenas.

O conflito entre Ares e Atena, famoso na mitologia, é recriado no game com muita intensidade; e Ares torna-se o motivo da fúria de outras divindades importantes, como Poseidon e Hades. A motivação de Kratos, porém, não é a de defender um ou outro deus, ou mesmo a cidade ameaçada. Tudo o que o guerreiro quer é que Atena anule suas angustiantes memórias, livrando-o do tormento causado por seu passado manchado com muito sangue. Nem toda a motivação do mundo, porém, pode fazer um guerreiro vencer um deus.

Para isso, Kratos deve encontrar a Caixa de Pandora, o artefato enviado pelos deuses para punir os humanos que está guardado em um templo, no topo de uma montanha, sobre as costas de um gigantesco titã.

Dá para adivinhar qual o objetivo do guerreiro, não? O que não é tão fácil de sacar é a verdade sobre o passado perturbador de Kratos. Mas isso quem tem de descobrir é você. Para ajudar nessa guerra mitológica, confira o detonado que começa na próxima página.

# DETONADO



>> Dizem que os olhos são o espelho da alma. Por esse olhar, dá pra ver que Kratos não possui alma alguma

## AGEAN SEA

**01.** Elimine as primeiras vítimas e aperte R2 repetidamente para abrir o alçapão. Detone os destroços e enfrente uma das cabeças da hidra. Defenda-se com L1 e contra-ataque imediatamente. Quando aparecer o ícone ● sobre o monstro, aperte o botão indicado e acerte a seqüência para encerrar a luta. Direcione Kratos levemente com o analógico para equilibrar-se pela trilha de madeira. Caso o guerreiro perca o equilíbrio, aperte ✖ repetidamente para subir de volta. Siga pela passagem à esquerda e encare a Hidra novamente. Fuja das cabeçadas com o pulo duplo, defenda-se dos ataques frontais e apele para os combos fortes. Se a criatura abocanhá-lo, aperte ● freneticamente.

**02.** Abra as duas portas antes de prosseguir por cima, mergulhe no buraco e siga nadando até a rede. A seguir, suba e equilibre-se no mastro. O caminho da direita leva a um baú e o da esquerda, à batalha. Na área tomada pelos arqueiros, esconda-se atrás das caixas. Sua meta é levar o bloco até o final do convés; segure R2 e ✖ para juntar forças e chutá-lo. Suba e prossiga. À frente, há uma porta trancada. Suba pela escada atrás dela e depois pela rede, derrubando os inimigos. No topo, pule na corda e deslize até o próximo barco. Mais à frente, você recebe a magia Poseidon's Rage, aperte → para ativá-la e L2 para usá-la contra os adversários.

**03.** Ataque as cabeças menores da hidra, esquive com rolamentos e use combos e a tempestade elétrica de Poseidon. Quando uma cabeça cair, suba pelos caixotes e pule no gancho para derrubá-lo sobre ela. Faça o mesmo com a outra cabeça e suba pela rede para enfrentar a que sobrou. Role para os lados para fugir dos botes e contra-ataque, mas não pule quando a Hidra rugir, ou você voará longe. Use a tempestade elétrica para estender seus combos e aumentar os danos. Depois de muita porrada, surgirá o ícone ● sobre a criatura; pressione o botão freneticamente para bater a serpente contra o mastro. Repita o esquema até arrebentar o mastro; em seguida, faça a seqüência de comandos indicada na tela para encerrar a luta. Entre pela boca da criatura e pegue a chave do capitão. Pule na corda para voltar ao navio anterior, suba novamente pelo bloco e use sua chave para abrir a porta à frente.

## GATE TO ATHENS

**04.** Siga pela esquerda e acione a alavanca para subir pelo elevador. Não tente agarrar os minotauros. Use apenas os combos e a tempestade elétrica. Quando um deles estiver fraco e surgir o ícone ●, aperte rapidamente o botão para destruí-lo. Suba pelo próximo elevador para encarar alguns trolls. Role para se esquivar das maças e acerte-os a distância. No final da batalha, aperte os comandos indicados para dar uma finalização de cinema ao combate e seguir adiante. Na próxima sala, destrua as caixas de madeira para diminuir as colunas e escalar.

**05.** Após conversar com Afrodite, é hora de enfrentar a Medusa. Role sem parar

## MAGIAS

Selecione os poderes especiais com o direcional digital.

• Rage of Poseidon (→): a tempestade elétrica de Poseidon é excelente contra grupos de monstros. Ao evoluir a magia para o nível 2, você pode apertar o botão ● freneticamente para aumentar os danos do ataque.

• Army Of Hades (↑): esta magia evoca uma pequena tropa de almas de Hades, o inferno mitológico, que vai perseguir e destruir seus inimigos. Para acioná-la, basta apertar L2. A quantidade de almas e o poder delas aumentam a cada nível alcançado.

• Medusa's Gaze (←): o raio petrificante da Medusa é eficaz contra qualquer tipo de inimigo, principalmente os grandes e lentos. Segure L2, aperte ■ e direcione o raio contra seu alvo. O nível 2 da magia habilita o Gorgon Flash (L2 + ▲), um disparo petrificante, e o nível 3 libera o Gorgon Rage (L2 + ●), que dispara um pulso circular petrificante.

• Zeus' Fury (↓): os trovões de Zeus são essenciais para acertar inimigos fora de alcance. Segure L2 para mirar e aperte ■ para disparar os raios. O nível 2 desta magia é o Might of Zeus: segure L2 + ▲ para carregar um disparo ainda mais poderoso.

• Golpes

Confira os golpes de Kratos para cada nível:

Arma: Athena's Blades

• Nível 01

Icarus Lift: ✖, ✖

Plume of Prometheus: ■, ■, ▲

Ascension: segure ▲

Orion's Harpoon: ●

Hades Reverse: aperte R1 ao sofrer um ataque

• Nível 02

Apollo's Ascension: L1 + ✖

Apollo's Offense: L1 + ✖ (no ar)

Hermes Rush: R1

Hermes Stomp: R1 (no ar)

Cyclone of Chaos: L1 + ■ (também rola no ar)

• Nível 03

Spirit of Hercules: ▲, ▲, ▲

Valor of Hercules: ▲, ▲, ■

Hades Revenge: ■, ▲

• Nível 04

Rising Helios: L1 + ▲

Hermes Fury: R1, R1, R1

Falling Helios: L1 + ▲ (no ar)

Achilles' Flip: Analógico Direito + ✖

• Nível 05

Lance of the Furies: L1 + ● (também rola no ar)

Achilles' Flip: Analógico Direito + ✖

Might of Hercules: pressione ■ e segure

Arma: Blade of Artemis

• Nível 01

Sword Summon: L1+R1

Sword Sheath: L1+R1

Wrath of Artemis: L1+✖

Revenge of Artemis: L1+■

Ascension of Artemis: L1+▲

Retribution of Artemis: L1+ ●

quando ela usar a magia petrificante e seja rápido nos ataques. Quando o ícone ● surgir acima da cabeça dela, agarre-a e gire o analógico esquerdo no sentido indicado na tela. Em seguida, destrua os minotauros com o olhar petrificante de Medusa para consolidar seu poder: equipe com ← no direcional digital, segure L2 e aperte ■.

**06.** Puxe a alavanca para girar a besta e acione-a com R2 para destruir o portão. Siga pela escada à esquerda para pegar itens, depois volte e suba pela outra escada. Escale a parede acima dela, pule de uma parede para outra, contorne a área e desça no parapeito. Fique atrás da estátua e aperte várias vezes R2 para derrubá-la. Suba na cabeça dela e pule na escada. Derrube os pilares para subir, atire com a besta e siga pela corda. Desça a escada, levante a porta e use a besta para destruir a porta no final do corredor e prosseguir.

## ROAD TO ATHENS

**07.** Vá pela trilha da esquerda. Você será trancado em uma sala na qual os monstros não param de aparecer. Para fugir, atraia um minotauro até o dispositivo no centro e, quando ele pisar e abrir o portão, petrifique-o. Destrua o bloqueio no final da rua, pendure-se na corda, segure ● para se balançar e siga com um pulo duplo. Use a tática de rolamentos defensivos e combos para acabar com os Trolls na praça de Atenas.

**08.** No templo, vá até o topo e veja a mulher caindo da sacada. Pule na praça e pegue a chave no corpo dela. Suba de volta à sacada, pule na plataforma à direita e abra o alçapão. Escale a parede pela relva e use o pulo duplo para continuar escalando pela parede oposta. Destrua os mortos-vivos e suba para mais um confronto.

**09.** Volte até a passagem que foi liberada, atravesse a ponte e pendure-se na vegetação do pilar, depois contorne-o e pule na plataforma. Mate os arqueiros, volte ao pilar, contorne-o novamente e vá pulando pela vegetação até chegar à ponte destruída. Siga pela esquerda e empurre a besta até a sala adiante. Deixe-a sobre a engrenagem no chão e abra a porta. Mova a alavanca para que a engrenagem gire a besta, retire-a, gire a engrenagem novamente e recoloque a besta no lugar. Gire a engrenagem outra vez para deixar a arma apontada para o final da sala e use-a para destruir a porta, encontrar-se com Zeus e receber a magia Zeus's Rage. Volte à ponte, equipe os trovões de Zeus (↓ no direcional digital), segure L2 e aperte ■ para alvejar os arqueiros no telhado do templo e liberar uma passagem no canto.

**10.** Volte à área do save, suba pela escada e pule no telhado vizinho. Pule na corda à esquerda e desça no próximo telhado para encontrar um monte de baús. Use os trovões para acabar com os arqueiros e volte pelas cordas. Pule no teto à esquerda, destrua o bloqueio e pule na vegetação da parede. Acerte trovões no soldado que está segurando a alavanca para erguer a ponte. Atravesse-a, siga com cuidado pelo caminho estreito e suba pela trilha.

## TEMPLE OF ORACLE

**11.** Ao entrar no templo, gárgulas surgirão sem parar. Puxe as estátuas no altar e use-as para tapar os buracos de onde eles saem (os escudos devem estar virados para os buracos). Pule na área à esquerda do baú depois abra o portão e suba.

**12.** Equilibre-se pela trilha estreita e vá pela esquerda. Na parede à esquerda há uma pequena plataforma; dê um pulo duplo e

### SEGREDOS DOS DEUSES

• Pacote de Extras 01
Termine o game em qualquer nível para habilitar os bônus Credits, Deleted Levels, Heroic Possibilities, Visions of Ancient Greece, Monsters of Myth, The Birth of the Beast, Character Graveyard, Challenge of the Gods, In-Game Movies e a dificuldade God Mode.

• Pacote de Extras 02
Finalize o God Mode e habilite roupas e os bônus A Secreat Revealed e The Fate of the Titan.

• Roupas Secretas
Termine os dez desafios do modo secreto Challenge of the Gods para habilitar os trajes secretos de Kratos. Cada roupa muda as pontuações de batalha do guerreiro. Confira:

• **Chef of War**: Ataque (100%), Defesa (100%), Magia (300%), Energia (150%) e Experiência (100%).
• **Bubbles**: Ataque (50%), Defesa (100%), Magia (150%), Energia (300%) e Experiência (100%).
• **Tycoonius**: Ataque (200%), Defesa (400%), Magia (100%), Energia (100%) e Experiência (400%).
• **Dairy Bastard**: Ataque (50%), Defesa (100%), Magia (200%), Energia (200%), Experiência (200%) e Magia Infinita.
• **Ares Armor**: Ataque (200%), Defesa (25%), Magia (100%), Energia (200%) e Experiência (200%).

>> Combos podem chegar a 1.000 hits ou mais

quebre o vidro. Ao chegar à próxima área, puxe as estátuas e derrube uma sobre a outra no final do caminho da esquerda. Empurre as estátuas empilhadas até a fonte, suba na cobertura e pule na plataforma. Pule nas estátuas empilhadas para atingir uma altura suficiente e pular na vegetação do rochedo. A ampulheta de tempo mostra o quanto o oráculo resistirá na corda. Seja rápido e pule quando as rodas pararem.

Salte para cima para escalar mais rápido, use as cordas, passe pela trilha estreita e pule na próxima corda para alcançar a estátua e salvar a garota.

**13.** Você pode escalar a enorme escadaria atrás do área de save se quiser coletar itens, mas seu objetivo é seguir pelo caminho da espada. Dentro da estátua, no final da espiral, há mais itens.

No esgoto não há segredos: basta espancar a cambada que vai aparecer no seu caminho. No final, suba pela escada e acione a alavanca para voltar a um local conhecido. Agora, siga pelo lado direito.

## DESERT OF LOST SOULS

**14.** Perdido no deserto amaldiçoado, preste atenção nos sons para localizar e eliminar as três divas ocultas na tempestade de areia. Para encontrá-las, é preciso seguir o som agudo de suas canções: quanto mais alto, mais perto você está do alvo. Após acabar com as três pragas, siga sempre pela direita para encontrar um templo. Desça na esteira, abra a porta e puxe a caixa. Destrua os monstros, leve a caixa para cima a pontapés e escale a passagem, depois examine a trombeta para abrir caminho pela tempestade. Mais à frente, há outro instrumento para chamar o titã que carrega o Templo de Pandora nas costas.

## PANDORA'S TEMPLE

**15.** Após três dias de escalada, Kratos chega à trilha que leva ao Templo de Pandora. Atravesse a ponte e siga pela esquerda para descer pela trilha. Puxe o suporte na parede para criar uma escadaria e suba. Kratos encontra um soldado morto-vivo, amaldiçoado a queimar eternamente os corpos daqueles que, como ele, falharam na busca pela Caixa de Pandora. Desça e destrua as criaturas monstruosas com combos e magias, e finalize-as com uma seqüência semi-automática. Colete itens perto do portão e gire o mecanismo para abrir o templo. Leia o livro e examine a porta esférica para abri-la e entrar nos Anéis de Pandora.

**16.** Entre na primeira passagem à esquerda. Espere até que as paredes com espetos se fechem e passe correndo assim que elas começarem a abrir. Adiante, há um lago, inútil por enquanto, e um ponto de save. Acione a alavanca para que surjam mais duas na sala e outra no lado de fora. Ignore as alavancas da sala, saia e gire a manivela do lado de fora para girar a parede externa. Pare quando aparecer uma passagem da qual emana uma misteriosa energia vermelha. Entre e pegue a Blade of Artemis. Para alternar entre a arma antiga e a nova, basta apertar L1 + R1.

## CHALLENGE OF ATLAS

**17.** Teste o fio de sua nova lâmina contra a cambada que o espera. Cuidado com as medusas, pois seus raios petrificantes agora estão mais eficientes. Concluída a batalha, pule no canto esquerdo e pendure-se na escada destruída. Suba, use os raios de Zeus contra os arqueiros e equilibre-se até a alavanca. À direita, há um item oculto. Acione a alavanca e desça no buraco pela corda, depois pendure-se na corda para cruzar o fosso. Para derrubar os inimigos que se pendurarem em você, mova freneticamente o analógico esquerdo. Pegue o Shield of Hades adiante e uma armadilha será ativada. Para sobreviver, destrua rapidamente todos os inimigos com tempestades elétricas e abuse dos golpes arrasadores da Blade of Artemis. Volte pela corda e entre no corredor.

**18.** Empurre o cesto até a sala ao lado, depois encaixe o escudo na porta com a

gravura de dois soldados. No centro da sala, há um dispositivo que gira uma passagem. Leve o cesto o mais próximo possível dela, mire no dispositivo e dê um chute caprichado para jogá-la exatamente sobre o botão. Imediatamente, role para trás para ficar sobre a passagem quando ela girar. Suba pela escada, equilibre-se nas madeiras estreitas e pegue o Shield of Zeus. Desça e encaixe o escudo na mesma porta em que o outro está para abri-la.



**19.** Espere as serras passarem para prosseguir e procure uma passagem à direita, difícil de ver. Siga pela esteira e tome cuidado com as armadilhas. Escale o rochedo, derrube as criaturas e contorne a área para encontrar uma pequena passagem. Destrua todos seus inimigos rapidamente antes que o chão se abra e pegue a Handle of Atlas. Acione a alavanca do lado de fora e desça pela corrente. De volta à sala das serras, seja rápido para acionar as duas alavancas e abrir a porta. Encoste na parede da direita para atravessar o fosso. Dentro do templo de Atlas, encaixe o Handle of Atlas na alavanca e gire-a para elevar o globo. Investigue o espaço secreto atrás da estátua para encontrar a primeira Muse Key, depois suba pela passagem à direita e colete um item. Acione a alavanca para derrubar o globo e arrombar o portão, atravesse a ponte, abra a tampa do caixão e arranque a cabeça do defunto (The Architect's Sons's Head). Concluída a tarefa, desça pelo fosso para voltar aos Anéis de Pandora.

## THE CHALLENGE OF POSEIDON

**20.** Encaixe a cabeça do defunto na porta logo na saída para entrar no segundo grande anel. Fuja do cilindro esmagador e contorne-o para encontrar uma escada térrea. Fique no alto, pule sobre o cilindro e equilibre-se até chegar à escada suspensa. Pule nela e pendure-se. Cérbero, o cão infernal de três cabeças, o espera adiante. Fique muito atento aos filhotes dele, pois se você demorar para matá-los, eles podem crescer e transformar sua batalha em um martírio. Para recuperar energia, mate os filhotes agarrando-os várias vezes. Depois de uma batalha que parece eterna, você pode seguir em frente.



**21.** Na próxima sala, acione a alavanca para girar a parede. Se quiser abrir os baús, seja rápido e role para trás para evitar a morte certa. Vença os guerreiros e pule nas rachaduras do rochedo para escalar, usando pulos duplos. No topo, siga pela direita para encontrar um caminho secreto e a segunda Muse Key, depois prossiga pelo caminho da esquerda para chegar à entrada do templo. Desça, pegue o item Handle, volte e use-o na alavanca. Gire-a para descer uma jaula com um soldado vivo, ou melhor, um objeto de sacrifício falante, e empurre-o até a área abaixo. Você deve levá-lo rampa acima, mas dezenas de inimigos farão de tudo para impedi-lo. Faça algumas paradas em seu trajeto e encoste a jaula nas pedras para combater. Dentro do templo, deixe-a sobre o dispositivo e acione a alavanca do sacrifício.

**22.** No templo, suba pela esquerda e pegue o Poseidon's Trident no altar para receber a habilidade de fôlego eterno para mergulho. Aperte ■ para descer pelo túnel aquático e segure R1 para ganhar impulso e destruir os bloqueios. Acabe com os Cerberos e volte ao templo de Poseidon para subir até a nova passagem utilizando os blocos que surgiram. No próximo caminho aquático, há algumas filhas de Poseidon aprisionadas atrás das paredes rachadas. Use R1 para libertá-las e aperte ● para beijá-las e ganhar itens. No final do percurso, entre pelo caminho oculto à direita e ganhe impulso com R1 para passar rapidamente pelas lâminas mortais. Acione a alavanca à frente para abrir uma passagem no caminho anterior e volte pelas armadilhas.

**23.** Desça pelo túnel sob a cabeça de Poseidon. Espere a placa de metal passar, desça e seja rápido para deslizar com R1 até o próximo buraco. Esconda-se e espere a outra placa passar. Repita a seqüência até chegar ao túnel que leva ao próximo templo e ative a alavanca para erguer as plataformas. Você pode subir, se quiser, mas seu objetivo é mergulhar, entrar no espaço que há na base do último pilar e descer junto com as plataformas. De volta aos Anéis de Pandora, suba pela escada do último anel, mergulhe e siga pelo túnel submerso. Quebre a parede perto da escadaria.

>> Kratos vai até o inferno em sua jornada

>> O objetivo do game não é nada mole: matar um deus

## THE CHALLENGE OF HADES

**24.** Escale pelo lado esquerdo e examine a porta. Escolha "Yes" para aceitar o desafio, desça e destrua os centauros dentro das esferas. Cada inimigo morto em uma esfera acende uma chama azulada. Acenda quatro chamas em cada uma das esferas para finalizar o sacrifício e abrir a porta. No primeiro andar do labirinto, seja rápido para eliminar as medusas nos corredores fechados e suba pelo elevador.

Para conseguir escapar do segundo andar, é obrigatório matar todas as criaturas. Vá ao local onde há uma rocha esmagadora e espere ela se afastar para entrar e pular sobre ela. Use a tempestade elétrica para destruir um inimigo oculto na passagem bloqueada abaixo e abrir a saída adiante.

**25.** Pise no botão para erguer a estátua de Hades e mergulhe até a base para encontrar uma alavanca. Puxe-a para ativar um facho de luz na boca da estátua, suba e gire a cabeça de Hades para apontar a luz para a sala no topo da escadaria.

A seguir, entre no templo e desvie das bolas incandescentes. Entre todas as portas, apenas a terceira do lado esquerdo leva à saída. Espere as bolas passarem e abra-a rapidamente.

**26.** Na caverna, siga primeiro pelo caminho da direita a fim de eliminar os arqueiros e depois volte pela esquerda. Vá pela corda e enfrente dezenas de monstros na arena. Mais à frente está a passagem para a área superior do templo. Equilibre-se pela trilha estreita e use o pulo duplo para evitar as lâminas.

Na terceira armadilha de lâminas, há uma haste vazia. Pule sobre ela e escale a escada no centro. Suba ao topo e desça pendurado pela corda, depois gire o mecanismo e desça para voltar ao início do templo.

**27.** É hora de enfrentar um gigantesco minotauro. Fique no térreo e ataque-o com combos e tempestades elétricas. Quando ele se encolher, aperte ● para subir em suas costas e repita os comandos no analógico esquerdo para enfiar a fuça do monstro no chão. Enquanto ele estiver baqueado, suba a escada e acione a alavanca para acertar uma tora no monstro. Repita o processo até destruir a armadura do minotauro, a seguir ative sua fúria (L3 + R3) para atacá-lo com combos insanos. Abuse das tempestades elétricas. Quando a barra de energia da criatura ficar no final e ele hesitar, ative a alavanca para desferir o golpe final.

**28.** Passe pelo buraco que o minotauro abriu no portão, derrube a tampa do caixão e arranque a cabeça do cadáver (The Architect's Son's Head). Volte até o anel principal. No caminho, Kratos recebe a magia Army of Hades. Volte nadando até o anel principal e use a cabeça na porta submersa para drenar a água. Gire o maior dos anéis, até revelar uma porta dourada e use as duas Muse Keys para abri-la. Para finalizar os enigmas dos Anéis de Pandora, gire o primeiro anel até liberar o corredor do pequeno lago (o local onde há um ponto de save), depois gire o segundo e terceiro círculos para alinhar suas passagens com o corredor do primeiro. Volte pelo corredor e gire as manivelas perto do ponto de save para montar a jóia da estátua e emitir um facho de luz. O facho deve atingir a jóia no terceiro círculo para erguer a estátua central. Suba pelo elevador até o topo da montanha.

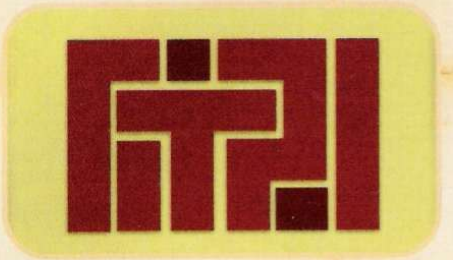
## THE CLIFFS OF MADDNESS

**29.** Atravesse a ponte. À direita há uma caverna secreta com muitos Orbs. Escale as plataformas, siga pela corda para chegar ao elevador e suba até o Checkpoint. Você pode subir pela escada ou entrar na caverna à direita. Escolha a caverna. Destrua todas as criaturas, suba pelo corredor e entre na gruta ao lado do save. Acione a alavanca e arraste rapidamente o bloco pelo corredor da esquerda. Suba no bloco e pendure-se na passagem antes que as lanças saiam pelos buracos no chão. Pendure-se na vegetação e depois pegue o Necklace of Aphrodite. Saia da caverna e fique sobre o peso para descer.

**30.** Entre na caverna sinalizada por dois olhos vermelhos, acerte os arqueiros com trovões de Zeus e pule na plataforma. Gire a manivela para mover as pontes, mas não as alinhe. É preciso passar um pouco do ponto para que sobre tempo para correr e pular. Continue a escalada até encontrar duas estátuas e use o Necklace no busto de olhos vermelhos. Encontre o caminho oculto à direita para chegar a baús repletos de Orbs, depois desça pela escada perto das duas estátuas e atravesse a ponte de pedra.

**31.** Desça pendurado pela corda e entre na caverna. Para resolver o enigma, você deve puxar as peças rochosas e montá-las junto a grade como em um jogo de Tetris. Coloque as peças que precisam ser giradas no centro e mova a manivela. Siga o

esquema mostrado na ilustração abaixo para montar o quebra-cabeça e coletar o Necklace of Hera.



**32.** Depois de resolver o enigma, volte, suba pela escada e escale o rochedo. Siga até o topo para encontrar um item. Desça e contorne toda a área para baixo, seguindo sempre à direita para descer em um local perto da ponte de pedra. Use o Necklace of Hera no busto de olhos verdes para ativar as plataformas movediças e use-as para continuar a escalada. Pule nas cordas e suba pelo elevador.

## THE ARCHITECT'S TOMB

**33.** Ignore o botão no chão. Espere as serras passarem e pule nas plataformas para chegar à tumba. Abra o portão à direita, suba e detone Cerberos e Trolls. Suba pela escada central, gire o guindaste e deixe sua carga acima da área rachada, no chão. Vá até a ponta da máquina e acione a alavanca para abrir um buraco com o peso. Depois, suspenda-o. Mova o guindaste e derrube-o sobre o botão perto do portão.

Desça, puxe a estátua à esquerda, derrube-a no buraco e coloque-a sobre o botão. Volte pelas plataformas do fosso, pise no botão e corra para entrar a tempo na tumba. Arranque a cabeça da mulher do arquiteto e use-a na parede.

**34.** Prepare-se para um dos piores momentos do game: dezenas de harpias e arqueiros em uma sala repleta de esteiras e armadilhas esmagadoras nos cantos. Nunca pare nas plataformas ou você será vítima de uma armadilha fatal. Use tempestades elétricas, aproveite o longo alcance da Athena's Blades e pule ou role para não ser levado pela esteira. A seguir, as portas para a Caixa de Pandora se abrirão. Empurre o artefato mágico até a saída e assista ao vídeo.

## THE PATH OF HADES

**35.** A primeira etapa do inferno é composta por diversas plataformas: pule com cuidado e procure por baús antes de seguir para a próxima etapa. O labirinto de eixos laminados pode ser letal se você for apressado. Observe o movimento das lâminas e passe, equilibrando-se quando for seguro. Na terceira etapa, evoque o exército infernal (Army of Hades) para caçar os arqueiros e facilitar sua passagem pelas plataformas voadoras. A saída fica à esquerda. Mais à frente, será necessário escalar cilindros repletos de lâminas. Fique parado nos pontos seguros e pule para ganhar impulso e passar pelas brechas sem perder tempo. Na última etapa, acabe com todos os inimigos para criar plataformas até a saída. Suba pela corda para voltar a Atenas e siga os caminhos já conhecidos para chegar à área do confronto final.

## TEMPLE OF ORACLE

**36.** O ápice do game finalmente chegou: a batalha contra Ares, o deus da guerra. Usando o poder da Caixa de Pandora, Kratos torna-se um gigante para enfrentar seu oponente. Use a horda demoníaca de Army of Hades e ataque com combos extensos para causar grande dano e sugar Orbs de magia e energia do deus furioso. Abuse da defesa para evitar os ataques com martelo e o sopro de lava da divindade, e não se esqueça de rolar para escapar dos ataques múltiplos dele.

**37.** A segunda etapa do confronto pode ser um verdadeiro inferno se você não usar alguns esquemas específicos. Sua meta é proteger as projeções espirituais da esposa e filha de Kratos de dezenas de cópias do próprio guerreiro. Você pode escolher entre os golpes giratórios para empurrar os falsos Kratos para o abismo ou os agarrões com a Athena's Blades. Cada agarrão destrói um inimigo. Use também as hordas de Hades e tempestades elétricas durante a fúria dos deuses para devastar vários inimigos ao mesmo tempo. Quando a energia de sua família estiver baixa, aperte ● para abraçá-los e passar a sua força para eles.

**38.** Após vencer o desafio de resistência e força de vontade, Kratos parte para o confronto final usando a arma Blade of the Gods. Você deve se preocupar muito com a defesa nesta luta, já que sempre que sofrer danos, Ares recupera sua energia. A vantagem é que você também se recupera ao acertá-lo. Ataque quando ele der uma brecha e defenda-se do contra-ataque. Não se esqueça de soltar alguns combos com ●. Para escapar dos pilares, fique nas laterais e role. Após vencer Ares, Kratos tenta o suicídio, mas é impedido pelos deuses. O guerreiro é enviado ao Olimpo, onde ocupa o lugar de Ares como deus da guerra. Antes de sentar no trono e finalizar o game, porém, destrua as estátuas de Ares e do minotauro com o ataque Lance of the Furies para descobrir uma surpresa especial.

>> Certos inimigos são gigantescos

## Recuperado da recente esbórnia gastronômica, Makotron volta a pegar pesado no batente

**BURRRRP!** Ahh, como é bom exteriorizar os gases que existem no organismo. Fiquei de fora da edição do mês passado porque exagerei na ceia de empadas de final de ano e peguei uma bruta congestão, por isso estou arrotando como um porco em véspera de banquete. Alguns leitores ficaram preocupados pela minha ausência e escreveram indagando sobre meu paradeiro; outros, não sei por que, parecem ter ficado felizes com meu ligeiro sumiço e também escreveram na esperança de que eu tivesse morrido de tanto me empanturrar de comida.

Boa (ou má, depende do ponto de vista) notícia: estou vivo e pronto para continuar a detonar jogos estúpidos e cartas de leitores mal-educados. Por que você ainda não escreveu para mim?

### JINGLE BELL

Sua revista é uma porcaria! Eu dei para meu filho se limpar no banheiro e nem para isso sua revista prestou: deixou meu filho assado! Gastei com remédio e tudo mais. Eu quero indenização, seus bundas-moles!

Luciana
Via e-mail

**Quem deveria ser assada é você! Aliás, frita em óleo fervente. E servida com azeitonas e alcaparras em uma bandeja de papelão daquelas bem baratinhas que é pra combinar com o seu conceito de higiene. Onde já se viu dar uma revista para o filho se limpar no banheiro?!?! O papel da revista é áspero quando em contato com a pele, seu menino só poderia sair ileso dessa limpada se tivesse a bunda mole, o que não parece ser o caso. Dá próxima vez, utilize jornal.**

### ABSTINÊNCIA

Meu! Cadê a seção do Makotron na revista? Isso tem que ser mensal! E tem que ampliar também! Que droga! A revista perde com a falta da seção dele.

Alex "Leco"
São Paulo - SP

**Calma aí, meu! Eu só fiquei de fora da revista por um mês devido a problemas da ordem de saúde, e você já está dando esse "piti" todo? Aposto que você não gostaria de presenciar os "protestos" de meu organismo durante esse período de ausência forçada, então é melhor não reclamar só porque eu tirei alguns dias de folga.**
**Mas já estou de volta com a corda toda e pronto para fazer o trabalho sujo da redação. Vamos à análise do mês!**

### FALE COM O MAKOTRON

**Que tal ganhar um "amigo"?**
Para fazer parte do maravilhoso mundo de Makotron e ser zoado sem dó nem piedade, entre em contato com a Dicas & Truques para PlayStation (os endereços estão na página 3) e escreva "Trash Zone" por fora do envelope ou no assunto do e-mail.

# Barbie in the 12 Dancing Princesses

## Quem dança é quem compra esse jogo

**PERTO DO LUGAR** onde moro, há um depósito de lixo cheio de pedaços de bonecas velhas. Demorou um pouco, mas depois de um tempo consegui montar uma Barbie capenga pra fazer companhia ao Frisnokokos. O ingrato camundongo comeu a boneca de um dia pro outro, mas a ausência da Barbie quase não foi sentida, pois logo em seguida esse game caiu aqui no meu colo.

A boneca loura vive o papel de Genevieve, uma das 12 princesas do título que adoram dançar e passear por cenários onde rosa é a cor predominante. Quando uma duquesa mal-humorada se muda para o castelo, as princesas são proibidas de dançar e a tristeza toma conta do lugar.

Logicamente, o game é mais indicado para crianças. Meninas, para ser mais exato. Mas é tão chato que, se eu tivesse uma filha, iria preferir que ela brincasse com o Frisnokokos do que com esse game. A voz da Barbie é mais irritante do que as dublagens dos anos 50 dos desenhos da Disney. Parece que a boneca está resfriada. Os gráficos até que são bonitinhos, afinal a Barbie é uma bonequinha na "vida real" e no jogo ela é uma princesinha que até solta estrelinhas pelos pezinhos quando anda. Só que há muitos diminutivos envolvidos nesse game pro meu gosto. Acho que também vou dar uma nota bem pequenininha.

### FICHA TÉCNICA

PS2

- **Distribuidora:** Activision
- **Produtora:** Activision
- **Tipo:** Aventura
- **Plataforma:** PS2
- **Nota:** 1,1

# www.GameOne.com.br

**Especializada Playstation**

## PlayStation 2

Em até **6X SEM JUROS**
no cartão de crédito*.

## Cabo Video Componente

Diversas marcas em **3X SEM JUROS***
no cartão de crédito.

## Volante Mega Racing Wheel

Em até **6X SEM JUROS**
no cartão de crédito*.
Compatível c/ Ps2, Ps1 e PC USB.
Com vibração, pedais e câmbio.
Consulte as cores disponíveis.

## PSP - PlayStation Portable

Em até **6X SEM JUROS**
no cartão de crédito*.

**A Game One é a melhor e mais completa loja brasileira especializada em PlayStation e PSP com um site completo onde você encontra suporte online e a maior variedade de produtos para PlayStation 2, PSP e Psone.**
**Aceitamos cartões de crédito on-line em até 10 vezes* para todo Brasil e cheques em até 16 vezes com os menores juros (sujeito a análise de crédito). Confira! Enviamos para todo o Brasil!**
**Contamos com assistência técnica própria especializada com equipamentos digitais para trabalho em placas SMD (PS2 e PStwo).**
**Serviços técnicos com até 1 ano de garantia e transparência nos diagnósticos e orçamentos.**

**F: (19)**
**2122-5252**

*Vendas nos cartões de crédito Visa, Master Card e Dinners direto na loja física ou pelo site da loja. Consulte as condições de pagamento no site da loja ou pelo telefone. Vendas a distância estão sujeitas a aprovação da administradora do cartão e da loja. Condições sujeitas a alteração sem prévio aviso. Imagens meramente ilustrativas. Produtos sujeitos a disponibilidade em estoque. Despesas de frete não inclusas.

Av. Barão de Itapura, 1647
CEP 13020-433 Campinas/SP
www.gameone.com.br
vendas@gameones.com.br
sac@gameone.com.br

>> por Leandro Rodrigues
Fotos: Nelson Alves Jr.

**NA VISÃO TRASEIRA** vemos a entrada USB, a bateria devidamente encaixada e os gatilhos analógicos

**A MISTURA** de resina e metal nas empunhaduras proporciona firmeza de movimentos. E é geladinha!

**A LUZ INDICADORA** no meio das alavancas analógicas avisa quando a bateria do controle está fraca

**O RECEIVER,** ou receptor, é necessário para decodificar os sinais eletrônicos que fazem o controle sem fio funcionar

# Controle Zero Wireless

## Perfeito para quem enjoou de tropeçar nos fios durante as partidas em turma

QUEM LÊ A **Dicas & Truques para PlayStation** já sabe que uma das grandes características da nova geração de videogames são os joysticks sem fio. O controle Zero, da Nyko, oferece recursos parecidos para quem não pretende (ou não pode) abandonar o PS2 tão cedo.

### PRETINHO, MAS NÃO TÃO BÁSICO

À primeira vista, o controle Zero parece simples e quase igual ao DualShock 2, o controle original do PS2. Mas é só segurá-lo nas mãos para perceber as diferenças, sendo que as principais estão no formato e no peso.

As empunhaduras são mais estreitas e longas, o que dificulta um pouco a adaptação, mas nada que algumas horas de jogo não resolvam. A mudança de posição dos botões L2 e R2 também traz um certo desconforto, já que ambos estão em formato de gatilho.

Já a diferença de peso não é muito grande: perto de 100 gramas a mais, graças à bateria recarregável ou às pilhas usadas para alimentar o controle.

Essa bateria recarregável vem junto no pacote e, com carga total, permite, aproximadamente, 25 horas de jogo. Quando se esgotar, basta conectar o controle à entrada USB do PS2 ou de um computador com o cabo USB, que também acompanha o pacote. Uma luz indicadora mostra quando a bateria está carregada.

No meio do controle há o botão "Link". Para que o acessório funcione corretamente, ele deve ser apertado junto com o botão do receptor de sinais que é ligado no PS2. A operação é simples e em segundos você já pode sair jogando.

### CAPRICHADO E ELEGANTE

O visual do Zero é invejável. O controle possui um acabamento de metal na parte da frente, junto aos botões, e a traseira é feita de resina. Esse material contribui para uma melhor empunhadura e se mostra muito resistente. Os botões contam com iluminação própria, o que dá um charme nas partidas noturnas, mas consome bateria muito mais rápido. Quem não liga para esses pequenos detalhes pode desligar o recurso a qualquer momento segurando os botões "Link" e "Vib".

Somando os prós e os contras, o controle Zero da Nyko, mesmo fugindo um pouco do formato padrão do DualShock 2, é uma ótima alternativa para quem procura um controle sem fio de qualidade.

### FICHA TÉCNICA

> **Fabricante:** Nyko
> **Onde Encontrar:** JP Tech www.jptechstyle.com.br
> **Preço:** R$ 279,00
> **Ponto Forte:** belíssimo acabamento e bateria de ótima capacidade
> **Ponto Fraco:** diferença de empunhadura em relação ao controle original pode ser um problema
> **Características**

- Acabamento em metal
- Disponível nas cores branco, preto e prata
- Acompanha um Cabo USB para recarregar a bateria
- Designer arrojado (lembra o visual abandonado do primeiro controle do PS3)
- Garantia de 3 meses
- Exclusivo para PlayStation 2

# Assumindo o controle

Domine seus games do jeito que achar melhor

## Ultimate Fighting Arcade Stick Wireless

**JOGOS DE LUTA** exigem controles confortáveis e, acima de tudo, precisos. E esse joystick da Naki possui essas duas qualidades.

Por se tratar de um controle arcade, sem fio e principalmente leve, conforto é o que não vai faltar. E graças à tecnologia RF sem fio utilizada nesse controle, o tempo de resposta entre um aperto de botão e a movimentação de seu personagem é mínima. O melhor do controle é que ele funciona no PlayStation 2 e em outros consoles, ou seja, se você tem um amigo que possui algum outro sistema de videogame, vai poder levar o controle para a casa dele para experimentar outros jogos de luta.

**FICHA TÉCNICA**
> **Fabricante:** Naki
> **Onde Encontrar:** www.buy.com
> **Preço Médio:** US$ 49,99

## Wireless Keyboard 2,4 GHz

**CADA VEZ MAIS,** jogar online está se tornando uma tendência. O problema é que escrever qualquer coisa em alguma página na internet, ou mesmo passar e-mails, usando o controle Dual Shock 2 é um tremendo sacrifício.

O Wireless Keyboard, da Hori, é a solução para esse problema chato. Você vai falar com os seus amigos ou preencher cadastros na net como se estivesse usando seu próprio computador.

Para deixar tudo melhor, o teclado é sem fio e funciona a uma distância de até 2 metros do receptor.

**FICHA TÉCNICA**
> **Fabricante:** Hori
> **Onde Encontrar:** www.play-asia.com
> **Preço Médio:** US$ 69,90

## Superman Returns Controller

**MAIS UM** controle feito sob medida para fãs. Quem gosta do homem de aço vai curtir o design arrojado e o enorme emblema no centro do controle. A única mudança em relação ao já conhecido controle do PlayStation 2 é o que as empunhaduras são levemente mais finas e afastadas do que o normal.

**FICHA TÉCNICA**
> **Fabricante:** Naki
> **Onde Encontrar:** www.ebgames.com
> **Preço Médio:** US$ 14,99

## Mini Patrick Buddy Control Pad

**O CONTROLE** do Bob Esponja foi criado estritamente para quem curte o desenho, já que não possui nenhuma função a mais do que o controle padrão do PS2.

A diferença não está no desempenho, mas sim no tamanho. O controle é cerca de 20% menor do que o joystick original, ideal para crianças.

**FICHA TÉCNICA**
> **Fabricante:** Game Elementes
> **Onde Encontrar:** www.amazon.com
> **Preço Médio:** US$ 9,50

# MD GAMES

MD GAMES

AQUI O CAMPEÃO DO MUNDO É VOCÊ !!!

Souza
Jogador do
São Paulo F.C.

3361-8844
3361-4957
3338-1801

TELEVENDAS: 3331-7286

ENTREGAMOS GRATUITAMENTE EM TODA A GRANDE SÃO PAULO

FALE COM NOSSOS ATENDENTES

PREÇOS ESPECIAIS PARA LOGISTA CONFIRA

# AMES

(SUPER LANÇAMENTO)

X-BOX 360 C/ 3 JOGOS
R$ 1.899,00

## CONFIRA AGORA

10 MOTIVOS PARA VOCÊ COMPRAR SEU PS2!!!

1º APARELHO NOVO
2º RODA TUDO DIRETO!!!
3º GARANTIA DE 1 ANO TOTAL DO APARELHO
4º CONTROLE ORIGINAL
5º + I CONTROLE ORIGIANAL
6º MEMORY CARD ORIGINAL
7º BASE VERTICAL
8º MOCHILA
9º CONTROLE DVD ORIGINAL
10º OS 10 MELHORESJOGOS PARA O SEU PS2

PROMOÇÃO ESPECIAL

Memory card
R$ 39,90
CONFIRA!!!

SEU PLAY SLIM
A APARTIR DE
R$ 520,00
CONFIRA!!!

SEU PS2 COM HD
R$ 339,00

(INSTALAÇÃO GRATIS)

HD DE 40 GB
R$ 179,00

HD DE 80 GB
R$ 209,00

X-BOX C/ 3 JOGOS
R$ 879,00



PSP + DOWNGRADE
R$ 849,00

MEMORY STICK
PSP 1 GB
R$199,00

Produzido por OPUS Fotografia f: (11)5506-9979

>> por Julio Wecchi

Fases extras, itens exclusivos, superpoderes... cada jogo possui um segredo. Mas não se preocupe: a D&T conta todos eles para você

>> Ryu não suporta o cheiro do pé de Ken

## A

### ATV OFFROAD FURY 4
PS2

**VEÍCULOS SECRETOS**
Complete o modo P2P Championships no Classic com um veículo específico e em uma das dificuldades abaixo para liberar os seguintes veículos:
**Chimera (caminhão):** caminhão, Expert.
**Fireball (caminhão):** bike, Expert.
**Goliath (caminhão):** caminhão, Normal.
**Guv'nor 650 (bike):** bike, Normal.
**Hurricane (buggy):** buggy, Normal.
**Renegade (buggy):** ATV, Expert.
**Samurai (ATV):** ATV, Normal.
**Storm (buggy):** buggy, Expert.

## C

### CAPCOM CLASSICS COLLECTION VOL. 2
PS2

**Imagens, trapaças, sons, etc.:** na tela principal, pressione ←, →, ↑, ↓, L1, R1, L1 e R1. Um som especial confirmará o truque.

### CROW: CITY OF ANGELS
PS2

**SENHAS SECRETAS**
Na opção Continue, use o menu Enter Password para entrar com uma das seqüências de botões:
**TRUQUES DIVERSOS**
**Energia ilimitada:** ●, ✖, ▲, ✖, ●, ▲, ■, ●, ✖, ■
**Modo Debug:** ■, ✖, ■, ●, ▲, ▲, ●, ■, ✖, ■
**Selecionar filmes:** ▲, ▲, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ▲, ▲
**Modo pescoção:** ✖, ●, ▲, ●, ■, ■, ▲, ●, ✖, ●
**Magrelo:** ▲, ▲, ✖, ■, ●, ●, ■, ✖, ▲, ▲
**SELEÇÃO DE FASES**
**Fase Cais:** ▲, ✖, ▲, ▲, ●, ■, ▲, ✖, ●
**Fase Barco:** ✖, ✖, ✖, ✖, ▲, ■, ✖, ●
**Fase Tumba:** ▲, ●, ▲, ●, ■, ▲, ▲, ●, ✖, ●
**Fase Túmulo:** ✖, ▲, ✖, ▲, ■, ✖, ✖, ▲, ■, ●
**Fase Igreja:** ▲, ▲, ▲, ▲, ●, ■, ▲, ■, ■, ●
**Fase Dia dos mortos:** ✖, ▲, ✖, ▲, ■, ●, ●, ✖, ■, ●
**Fase Clube:** ▲, ●, ▲, ●, ●, ▲, ✖, ●, ■, ●
**Fase Torre:** ✖, ✖, ●, ✖, ■, ■, ✖, ▲, ●
**Fase Fronteira:** ▲, ✖, ✖, ✖, ●, ■, ▲, ■
**Fase Finale:** ✖, ✖, ✖, ●, ■, ■, ✖, ✖, ▲, ●

## F

### FINAL FANTASY X
PS2

**SUMMONS SECRETOS**
Aprenda a conseguir dois Summons na raça:
**Summon Anima:** escondido no mesmo lugar onde Tidus enfrentou Geosgaeno, o grande peixe que tentou comê-lo. É o mesmo Summon de Seymour. Para pegá-lo, você deve solucionar os segredos de todos os templos.
**Summon The Magus Sisters:** as três deusas das flores estão escondidas no receptáculo, um local protegido por uma energia estranha. Para Yuna ter este Summon, você deve obter os itens Flower Scepter e Blossom Crow.

## G

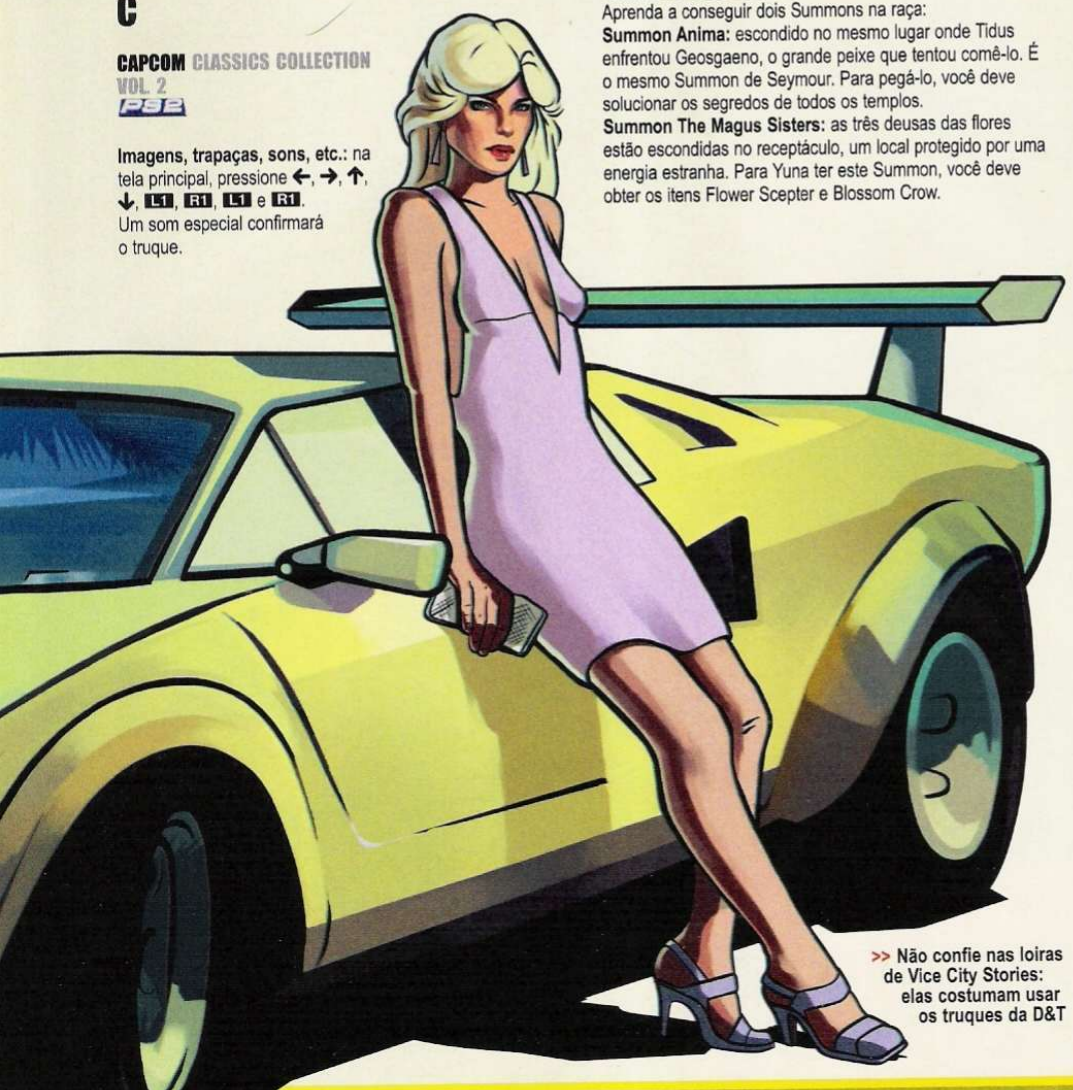
### GOD HAND
PS2

**Roupas extras (Carnival, Devil Hand, Karate Beat e Olivia's Bunny Girl):** basta detonar o game uma vez e acessar a loja para escolher uma das roupas.
**Chihuahua Race:** termine o segundo estágio e converse com o vendedor da loja.
**Fighting Ring Challenges:** basta terminar o primeiro estágio.

>> Tidus pensa na próxima dica que vai usar

### GRAND THEFT AUTO: VICE CITY STORIES
PSP

**TRAPAÇAS DE MIAMI**
Na edição passada, a **Dicas & Truques para PlayStation nº 96,** publicamos o detonado do jogo, mas não com todas as suas trapaças. Pressione os comandos abaixo durante o jogo e divirta-se ainda mais:
**PROTAGONISTA EM AÇÃO**
**Recarregar colete:** ↑, ↓, ←, →, ■, ■, L, R
**Recarregar energia:** ↑, ↓, ←, →, ●, ●, L, R, ✖
**Pacote de armas 1:** ←, →, ✖, ↑, ↓, ■, ←, →
**Pacote de armas 2:** ←, →, ■, ↑, ↓, ▲, ←, →
**Pacote de armas 3:** ←, →, ▲, ↑, ↓, ●, ←, →
**$25.000 no bolso:** ↑, ↓, ←, →, ✖, ✖, L, R
**Nível de perseguição baixo:** ↑, →, ▲, ▲, ↓, ←, ✖
**Aumentar nível de perseguição:** ↑, →, ■, ■, ↓, ←, ●, ●
**100% de MP:** ↑, ↑, ↑, ▲, ▲, ●, L, R
**75% de MP:** ↑, ↑, ↑, ✖, ✖, ■, R, L
**50% de MP:** ↑, ↑, ↑, ●, ●, ✖, L, R
**25% de MP:** ↑, ↑, ↑, ■, ■, ▲, R, L
**Suicídio:** →, →, ●, ●, L, R, ↓, ✖
**PERSONAGENS SECUNDÁRIOS**
**Pedestres seguem você:** →, L, ↓, L, ●, ↑, L, ■
**Pedestres pegam seu veículo (quando você estiver dentro):** ↓, ↑, →, L, L, ■, ↑, L
**Pedestres acatam você:** ↓, ▲, ↑, ✖, L, R, L, R
**Pedestres armados:** ↑, L, ↓, R, ←, ●, →, ▲
**Pedestres revoltados:** R, L, L, ↓, ←, ●, ↓, L
**TRÂNSITO MALUCO**
**Todos os carros são pretos:** L, R, L, R, ←, ●, ↑, ✖
**Carros não atropelam você:** ↑, ↑, →, ←, ▲, ●, ●, ■
**Carros cromados:** →, ↑, ←, ↓, ▲, ▲, L, R
**Tração perfeita dos carros (não funciona nos carros com suspensão saltitante):** ↓, ←, ↑, L, R, ▲, ●, ✖
**MANDANDO NO TEMPO E CLIMA**
**Tempo limpo:** ←, ↓, R, L, →, ↑, ←, ✖
**Relógio acelerado:** R, L, L, ↓, ↑, ✖, ↓, L
**Jogabilidade rápida:** ←, ←, R, R, ↑, ▲, ↓, ✖
**Jogabilidade lenta:** ←, ←, ●, ●, ↓, ↑, ▲, ✖
**Tempo nublado:** ←, ↓, ▲, ✖, →, ↑, ←, L
**Tempo muito nublado:** ←, ↓, L, R, →, ↑, ←, ■
**Tempo chuvoso:** ←, ↓, L, R, →, ↑, ←, ▲
**Tempo ensolarado:** ←, ↓, R, L, →, ↑, ←, ●
**VEÍCULOS NA PALMA DA MÃO**
**Tanque de guerra (Rhino):** ↑, L, ↓, R, ←, L, →, R
**Caminhão de lixo:** ↓, ↑, →, ▲, L, ▲, L, ▲
**OUTROS TRUQUES**
**Destruir todos os carros:** L, R, R, ←, →, ■, ↓, R
**Modo Upside Down 1:** ■, ■, ■, L, L, R, ←, →
**Modo Upside Down 2:** ←, ←, ←, R, R, L, →, ←


>> Não confie nas loiras de Vice City Stories: elas costumam usar os truques da D&T

# * vendas * cursos * assistência técnica

PS2 GAME BOY ADVANCE

Sua diversão de férias está na DRAGOON!

Play 3 é aqui com a gente!

Temos todos os vídeo games.

Todos os serviços com técnicos qualificados.

Faça seu play 2 rodar dvds todas as áreas!

( Serviço executado em 01 hora)

Play 2 Tuning: slim c/ HD
80 Gb +super-cooler!
informe-se com a gente!

curso: conserto de vídeo games!

(0xx11)
3846-1470
3846-4375

Pague em até 24x!

Play2 R$590,

SEDEX

Losango Muito mais que crédito. MasterCard VISA

Dragoon Games

www.dragoon.com.br

Rua Silvânia, 157
(Trav. Av.Sto.Amaro, alt. 1501) - Moema - São Paulo - Estacionamento no Local.

# S

## SILENT HILL 3
PS2

**Detetive engraçado:** após terminar o game pelo menos uma vez, coloque o cursor sobre a opção Extra New Game e faça a seguinte seqüência de botões: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ● e ✖. Feito isso, Douglas vai aparecer de pijama durante as animações.

**FINAIS ADICIONAIS**

**Final Revenge:** jogue usando apenas o uniforme Princess Heart e detone todos os inimigos com a arma Heather Beam. Ao chegar ao apartamento da heroína, uma animação muito hilária com alienígenas vai encerrar sua aventura.

**Final Possessed:** termine o game sob as seguintes condições: não colete os diários do game, equipe pelo menos uma vez o item Perfume e detone absolutamente todos os inimigos que aparecem usando somente armas de fogo.

## SIMS 2, THE
PS2

Pause o jogo, pressione L1, R1, ↑, ✖, R2 para liberar um gnomo e depois entre com um dos comandos:

**Adiantar seis horas do relógio:** ●, ■, L1, ↑, ↓
**Ajustar habilidades:** ▲, ●, ■, R2, ←
**Todas as roupas:** ■, R2, ↓, →, ■
**Todos os terrenos:** ●, L2, ←, ●, ↑, ●
**9.999 em dinheiro:** R1, L1, R2, →, ←
**Todos os objetos:** L2, ●, ↓, ←, ↑
**Todas as receitas:** R2, ■, ↑, ↓, →, ✖

## SPIDER-MAN 2
PSP

**Seleção de fases:** primeiro consiga 100% do game. Em seguida, comece uma nova partida usando a senha FLUWDEAR.

**CAINDO NA TEIA**

No menu principal, entre em Options, depois em Special e depois em Cheats para digitar uma das senhas abaixo:

**Energia ilimitada:** NERGETS
**Teia ilimitada:** FILLMEUP
**Todas as fases liberadas:** WARPULON
**Todos os vídeos comprados:** MYHERO
**Todos os vídeos:** POPPYCORN
**Inimigos cabeçudos:** BAHLOONIE
**Spider-man cabeçudo:** HEAVYHEAD
**Spider-man magricelo:** SPIDEYMAN
**Galeria de arte liberada:** SHUTT
**Storyboard disponível:** FRZFRAME

## SUIKODEN V
PS2

**CENAS SECRETAS**

Combine personagens e carregue-os em sua HQ para conferir momentos inéditos do game:

**Cena 01:** Josephine + Meroon + Faylen
**Cena 02:** Kisara + Lun + Subala
**Cena 03:** Eresh + Leilei + Shunmin
**Cena 04:** Zerase + Nikea + Bernadette
**Cena 05:** Lyon + Miakis + Roy
**Cena 06:** Flail + Byarkuren
**Cena 07:** Lu + Jeane + Marina
**Cena 08:** Nifsara + Norma + Linfa
**Cena 09:** Lorelai + Viki + Zweig
**Cena 10:** Isabel + Nelis + Sharmista
**Cena 11:** Lyon + Sialeeds
**Cena 12:** Maroon + Muroon + Faylon
**Cena 13:** Dinn + Isato + Matthias
**Cena 14:** Kyle + Gavaya
**Cena 15:** Roog + Nick + Rania
**Cena 16:** Ernst + Ax + Moroon
**Cena 17:** Logg + Retso
**Cena 18:** Levi + Wabon + Babbage
**Cena 19:** Alhazred + Ganoh + Sairoh

>> Spider-man usa sua teia para escapar dos perigos e a D&T pra detonar seus games

**Cena 20:** Zegai + Killey + Gunde
**Cena 21:** Nakula + Raven + Egbert
**Cena 22:** Rahal + Lance + Mohsen
**Cena 23:** Cathari + Hazuki + Urda
**Cena 24:** Bergen + Sorensen + Dongo
**Cena 25:** Georg + Richard + Yahr + Taylor
**Cena 26:** Shigure + Sagiri
**Cena 27:** Galleon + Goesch + Murad
**Cena 28:** Cornelio + Basian
**Cena 29:** Cius + Haleth
**Cena 30:** Shoon + Takamu
**Cena 31:** Belcoot + Shinro

# T

## TAK 2: THE STAFF OF DREAMS
PS2

**– Minigames e opções extras**

Vá para a opção Juju Potions, selecione a Universal Card e entre com os números indicados (insetos, cristais e frutas, respectivamente):

**– Minigames**
**Balloon Head Showdown:** 48, 62, 19
**Barrel Blitz:** 1, 105, 81
**Catapult Chaos:** 103, 33, 20
**Chicken Tennis:** 202, 17, 203
**Chuckin' Chickens:** 18, 71, 50
**Dart Tomb Dogdem:** 83, 43, 142
**Flea Fly:** 22, 6, 17
**Frog Derby:** 281, 62, 149
**Music:** 14, 17, 7
**Glide Ride:** 131, 61, 179
**Gloomleaf Arena:** 68, 13, 8
**Krash:** 5, 41, 41
**Vine Climb:** 8, 1, 37
**Snowboard Air Time:** 233, 127, 204
**Increased Manna Magnet:** 3, 27, 31
**– Personagens secretos**
**JB:** 16, 19, 38
**Lok:** 2, 2, 5
**Tlaloc:** 99, 363, 2
**Herói do primeiro game:** 55, 171, 35
**– Outras opções extras**
**Vídeos de Tak:** 30, 21, 88
**Novas roupas:** 11, 4, 17
**Tak colorido:** 4, 9, 23
**Comerciais:** 6, 16, 6
**Galeria de arte:** 30, 37, 51
**Animais:** 44, 13, 0
**Novos efeitos visuais:** 31, 18, 2
**Efeitos especiais:** 4, 55, 36

## THRILLVILLE
PS2

**CÓDIGOS ESPECIAIS**

Pressione um dos comandos abaixo durante o game (em um parque):

**Todos os parques:** ■, ●, ▲, ■, ●, ▲, ■
**Todos os brinquedos:** ■, ●, ▲, ■, ●, ▲, ▲
**$50.000 no bolso:** ■, ●, ▲, ■, ●, ▲, ✖
**Ouro nas missões:** ■, ●, ▲, ■, ●, ▲, ●.

Quando você selecionar uma missão, aperte ■ e confira os resultados.

## TOMB RAIDER 5: CHRONICLES
PS1

**Energia, munição e armas ilimitadas:** durante o jogo, aperte SELECT para acessar o inventário. Selecione o item TimeX–TMX e faça os comandos:
↑ + R1 + L1 + L2 + ●, ▲.

**Opções secretas, munição e energia ilimitadas:** durante o jogo, aperte SELECT para acessar o inventário. Selecione o item TimeX–TMX e aperte: ↓ + R1 + R2 + L1 + L2 + ●, ▲. Seus itens ficarão ilimitados e a opção "Special Features" aparece no menu principal.

**Todos os itens da fase:** enquanto você estiver no jogo, aperte SELECT para acessar o inventário. Selecione o item TimeX–TMX e faça os comandos: ↓ + R1 + L1 + L2.

# U

## ULTIMATE SPIDER-MAN
PS2

**– Códigos do Aranha**

Pressione os botões abaixo na tela Controller Setup, do menu de opções:

**Todos os personagens:** →, ↓, →, ↓, ←, ↑, ←, →
**Todas as revistas:** ←, ←, →, ←, ↑, ←, ←, ↓
**Todas as ilustrações:** ↓, ↓, ↓, ↑, ↓, ↑, ←, ←
**Todos os cartões-postais:** ↑, →, ↓, ←, ↓, ↑, →, ←

>> É o amor, que mexe com a minha cabeça e me deixa assim

# NDS GAMES

## DESDE 1989

**NA NDS GAMES VOCÊ ENCONTRA:**

**ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA**

**OS MELHORES VÍDEOS GAMES E PEÇAS DO MERCADO**

**TEMOS OS MELHORES PREÇOS**

PLAY ONE

PLAY 2

PLAY III

X- BOX 360

VOLANTE

GAME BOY

PLAY TWO

DREAMCAST

X- BOX

GAME CUBE

CONTROLE REMOTO

MEMORY CARD

CONTROLE PS II

COOLER DE SLIM

BASE DE SLIM

CONTROLE USB

## TELEVENDAS:

## (11) 3227-2732

**ACEITAMOS TODOS CARTÕES**

MasterCard VISA AMERICAN EXPRESS VISA Electron REDE SHOP

BOLSA DE SLIM

RUA STA. IFIGÊNIA, Nº 184 - 5º AND. - SALA 52
CEP: 01207-000 - CENTRO - SÃO PAULO - SP
TELS.: (11) 3227-2732 / 3311-9751

E-MAIL: NDSGAMES@UOL.COM.BR
BLOG: NDSGAMES.BLOG.UOL.COM.BR
SITE: WWW.NDSGAMES.COM.BR

# TRAPAÇAS

>> por Leandro Rodrigues

Vale tudo para melhorar o desempenho nos games. Até usar acessórios. Só não deixe seus amigos perceberem que você está trapaceando

O GameShark e o Action Replay são acessórios que servem para fazer trapaças nos jogos. Os códigos publicados nesta seção devem ser digitados na interface grafica do seu acessório. São vários modelos e tipos, por isso, as telas e comandos para inserir estes truques podem variar de um equipamento para outro.

Caso você tenha problemas para carregar algum dos truques, consulte as dicas abaixo:

• Sempre que houver um código-mestre para um jogo, carregue-o no aparelho antes de digitar os outros truques;
• Observe se o código que você escolheu é compatível com a versão de seu aparelho;
• Carregue somente uma trapaça por vez ou o game pode travar;
• Boa parte dos truques não funciona a partir de savegames. Inicie sempre um novo jogo quando for carregar algum código;
• Muitos truques não são compatíveis com jogos piratas, alternativos e/ou modificados, por isso, verifique a autenticidade de seus jogos.

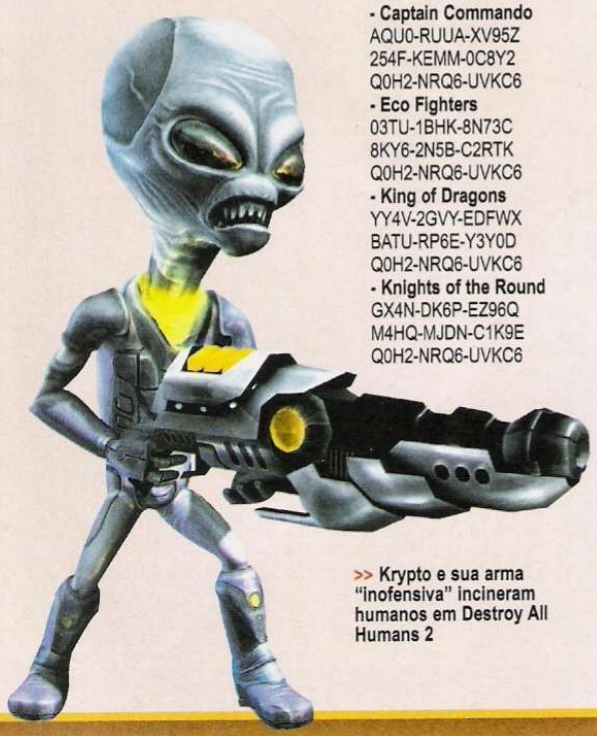
## B

### Bully
AR
(Action Replay Max)

**CÓDIGO-MESTRE**
04R6-0ZJ0-QG8GB
WF1X-TCPG-85HX5
**ENERGIA INFINITA**
XBY5-M57T-JHG90
KC66-CT5D-ZTZUT
**MEDIDOR DE ENCRENCA SEMPRE BAIXO**
TY88-QNNQ-XXACN
JTD0-1HHK-E39RN
**APERTE L1 + L2 PARA ABAIXAR O MEDIDOR DE ENCRENCA**
YN95-C4YF-5FHPN
YK1X-T4RM-6QJDZ
JTD0-1HHK-E39RN
**GRANA NO MÁXIMO**
GEQN-KND8-9WEQP
RKZE-6V77-9K18R

### Bully
GS
(Gameshark 2.3 ou superior)

**CÓDIGO-MESTRE**
98329CA5 78D062F9
**GRANA NO MÁXIMO**
29DCAB7C 1CD1D865
**ENERGIA INFINITA**
29DCAB62 4F837A65
**MEDIDOR DE ENCRENCA SEMPRE BAIXO**
29DC25AF 0CA57A65



>> Krypto e sua arma "inofensiva" incineram humanos em Destroy All Humans 2

## C

### Capcom Classics Collection Vol. 2
AR
(Action Replay Max)

**CÓDIGO-MESTRE**
6HMX-ERF8-DXX9B
AX2A-6EYG-PGZQA
**DESTRAVE OS BÔNUS (CÓDIGO-MESTRE)**
1W4N-JCZ8-91MKA
**- 1941**
UDY7-NVZQ-8CMV6
4H7U-8HF2-891M1
Q0H2-NRQ6-UVKC6
**- Avengers**
GXAQ-74XU-P2BP5
5J5R-MD6V-ZDW0R
Q0H2-NRQ6-UVKC6
**- Black Tiger**
CG2T-R5GD-03HQZ
7C7W-T7X3-CJ76R
Q0H2-NRQ6-UVKC6
**- Block Block**
3MTM-DUPY-KUUAK
Y0T7-05Y1-K95XY
Q0H2-NRQ6-UVKC6
**- Captain Commando**
AQU0-RUUA-XV95Z
254F-KEMM-0C8Y2
Q0H2-NRQ6-UVKC6
**- Eco Fighters**
03TU-1BHK-8N73C
8KY6-2N5B-C2RTK
Q0H2-NRQ6-UVKC6
**- King of Dragons**
YY4V-2GVY-EDFWX
BATU-RP6E-Y3Y0D
Q0H2-NRQ6-UVKC6
**- Knights of the Round**
GX4N-DK6P-EZ96Q
M4HQ-MJDN-C1K9E
Q0H2-NRQ6-UVKC6
**- Last Duel**
73DP-EHJH-PAF6E
8NU9-JVP9-1U297
Q0H2-NRQ6-UVKC6
**- Magic Sword**
6YBX-HJC7-3ACTZ
9U8V-N945-DNRWP
Q0H2-NRQ6-UVKC6
**- Mega Twins**
H5QB-GWK3-Y66E7
219X-16TJ-6XJPB
Q0H2-NRQ6-UVKC6
**- Quiz & Dragons**
6DUF-PP99-QVZQ2
B7UJ-ZWZV-Q24WE
Q0H2-NRQ6-UVKC6
**- Side Arms**
C8J7-A128-7RNBV
GBDY-2C6N-DH3B1
Q0H2-NRQ6-UVKC6
**- Street Fighter**
8QK2-0227-R561T
9UDH-V11P-B8K6Y
Q0H2-NRQ6-UVKC6
**- Strider**
VTF4-HJY0-UJGMR
FZJ7-WKB7-D2F44
Q0H2-NRQ6-UVKC6
**- Super SFII Turbo**
WKF8-01XB-NJQNK
TTCN-EZ8G-CCPPZ
Q0H2-NRQ6-UVKC6
**- The Speed Rumbler**
ZT2W-W8FR-VDPDT
FB2P-ET6R-FNAM9
Q0H2-NRQ6-UVKC6
**- Three Wonders**
NZZ0-7JMA-89X7H
3TP0-X4AU-RQV8D
Q0H2-NRQ6-UVKC6
**- Tiger Road**
CPW0-PKKG-WJM5W
5PJR-G814-ZBBR3
Q0H2-NRQ6-UVKC6
**- Varth**
1Y1N-95M1-C7FX2
9TG7-ZAV5-Q2HX4
Q0H2-NRQ6-UVKC6

>> O céu é o limite em Drakan: The Ancients' Gate

## D

### Destroy All Humans 2
GS
(Gameshark 2.3 ou superior)

**CÓDIGO-MESTRE**
980FB7ED 78A35DBC
**ENERGIA INFINITA**
285A730A 64C17A9C
285A73E5 4642140F
**ZAP-O-MATIC INFINITO**
2831C537 DB8A7A0C
**JETPACK INFINITO**
2804C4F9 6F157A56
**ENTRE NO CORPO DOS HUMANOS POR TEMPO INFINITO**
28246772 64197A9C

### Drakan: The Ancients' Gate
GS
(Gameshark 2.3 ou superior)

**CÓDIGO-MESTRE**
F4559F5A 93F0D71A
**SUBA DE NÍVEL RAPIDAMENTE**
240F61D0 C16B9C31
**ENERGIA INFINITA**
240C6360 C0719DA1
**MANA INFINITO**
240C6360 C0719DA1
**GRANA NO MÁXIMO**
240F61D0 C16B9C01
**PONTOS DE EXPERIÊNCIA NO MÁXIMO**
240C6170 C1799CA1
**MAGIA INFINITA**
280D215A 0CA57A65
**FÚRIA INFINITA**
280D1D64 0CA57A65
**LIBERE TODOS OS EXTRAS**
2820811E 0CA5883E
**DESTRAVE AS FASES:**
**- Carvahall**
2820E537 0C96AC56
**- Daret Docks**
2820E5D4 0C96AC56
**- Daret Town**
28204637 0C96AC56
**- Daret Bridge**
282046D4 0C96AC56
**- Ra'Zac Chase**
28209D37 0C96AC56
**- Trapped**
28209DD4 0C96AC56
**- Gil'Ead City**
2820CC37 0C96AC56
**- Gil'Ead Keep**
2820CCD4 0C96AC56
**- Durza's Fortress**
28200037 0C96AC56
**- The Beor Mountains**
282000D4 0C96AC56
**- Urgal Encampment**
2820B637 0C96AC56
**- Misty Gorge**
2820B6D4 0C96AC56
**- Urgal Attack!**
28200FD4 0C96AC56
**- Defend The Varden**
282065D4 0C96AC56
**- Final Battle**
28207DD4 0C96AC56
**- Throne Room**
28206B37 0C96AC56
**DESTRAVE TODAS AS FASES**
4820E537 0CC27A0C
5976EBC2 0CA57A65
48200FD4 0CD07A2D
5976EBC2 0CA57A65

## E

### Eragon
GS
(Gameshark 2.3 ou superior)

**CÓDIGO-MESTRE**
980B6D54 78D07672

>> ERAGON

# MUNDO DOS GAMES

## ATÉ 36X*

( consulte condições)

NOSSA PROMOÇÃO CONTINUA

## QUERO TUDO!

AGORA EM VERSÃO TURBINADA

COMPRE COM TODO CONFORTO , NOS MELHORES SHOPPINGS DE SÃO PAULO

PREÇO E CONDIÇÕES DE PAGAMENTO IMBATÍVEIS.

(11) 3311-8617 / 911) 3311-8986

Loja 1 - Shopping D - Av.: Cruzeiro do Sul, 1100 - 2º andar - loja 2043 SP/SP

Loja 2 - Shopping ABC - Av.: Industrial, 600 - Loja 122 - Santo André - SP

www.mundodosgames.net / www.mundoplaystation.com.br

>> por Eduardo Trivella

# FIFA A pedra na chuteira de Winning Eleven

**NÃO É NECESSÁRIO** ser um cara muito esperto para saber que a série de futebol *Winning Eleven* é aquela que tem a maior torcida do Brasil. A própria edição deste mês traz várias provas disso: o novo jogo da franquia está na capa, no pôster e ainda em um detonado que começa na página 62.

Mas nem só de *Winning Eleven* vive o fã do futebol virtual. A série *FIFA* também tem bastante história nos consoles PlayStation e conta com muitos admiradores no Brasil e no mundo. Para não deixar essa galera comendo amendoim, a "Hora do Reset" deste mês é dedicada a esses clássicos do futebol.

>> Com tantos games de futebol para escolher, o brasileiro não tem do que reclamar

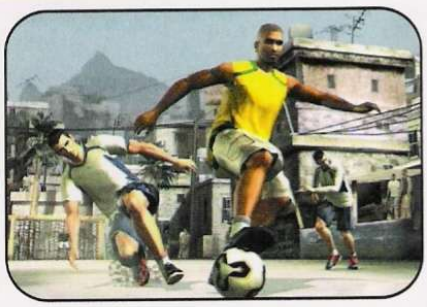
## FIFA SOCCER '96 - PS1

A série que tem o aval da Federação Internacional de Futebol estréia com tudo no primeiro console de videogame da Sony. Todas as grandes seleções da época, com seus respectivos craques, estavam presentes no jogo que já dava sinais de que a franquia seria bem mais centrada na simulação do que em uma jogabilidade estilo arcade. A narração que mudava de acordo com os momentos mais intensos da partida também se tornou uma marca registrada.

## 2002 FIFA WORLD CUP - PS2

No ano em que a seleção brasileira brilhou e conquistou o caneco mundial pela última vez (você já esqueceu o fiasco na Copa da Alemanha 2006, não é?), a Electronic Arts soltou uma versão de seu jogo de 2002 que focava exclusivamente no torneio mundial realizado simultaneamente no Japão e na Coréia do Sul.

>> Se fosse o Zidane, já estaria dando cabeçada

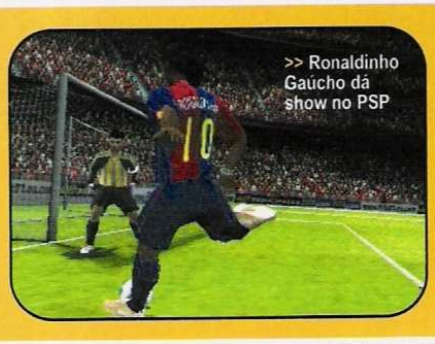


## FIFA STREET - PS2

Trazendo uma jogabilidade arcade adaptada ao futebol de rua, *FIFA Street*, lançado em 2005, mudou tudo o que se conhecia sobre a série. Dribles desconcertantes, jogadas feitas com o auxílio das paredes e times de quatro jogadores eram apenas alguns dos aspectos que fizeram do jogo um tremendo sucesso.

## FIFA SOCCER 07 - PSP

O mais recente jogo da série, lançado também para PlayStation 2, é considerado um dos melhores feitos até hoje. No portátil, toda a emoção conseguida na versão de mesa permanece intacta, e o que é melhor: as duas versões interagem entre si. Com essas inovações e a costumeira qualidade, o futuro da série está garantido.



>> Ronaldinho Gaúcho dá show no PSP

### TODOS OS JOGOS FIFA

**PS1**
FIFA Soccer '96
FIFA '97
FIFA Road to World Cup 98
FIFA '99
FIFA 2000 Major League Soccer
FIFA 2001: Major League Soccer
FIFA Soccer 2002
2002 FIFA World Cup
FIFA Soccer 2003
FIFA Soccer 2004
FIFA Soccer 2005

**PS2**
FIFA Soccer World Championship
Project FIFA World Cup
FIFA 2001: Major League Soccer
FIFA Soccer 2002
2002 FIFA World Cup
FIFA Soccer 2003
FIFA Soccer 2004
FIFA Soccer 2005
FIFA Street
FIFA Soccer 06
FIFA Street 2
2006 FIFA World Cup
FIFA Soccer 07

**PSP**
FIFA Soccer
FIFA Soccer 06
FIFA Street 2
2006 FIFA World Cup
FIFA Soccer 07

# A DICA CERTA PARA DETONAR

**ED. 95 R$ 6.90**

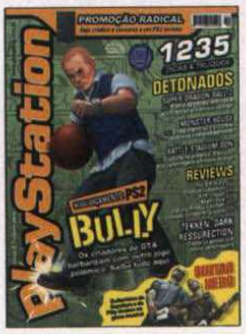
- Teste com o PlayStation 3: as funções do console; análise dos jogos; funcionalidades da rede online e nossa aventura para comprar o PS3 nos EUA
- **Detonados PS2:** DBZ Teikachi 2; Destroy All Humans 2; Splinter Cell 4 e SOCOM 4

**ED. 94 R$ 6.90**

- Mortal Kombat Armageddon (PS2): aqui, o detonado do Konquest e guia completo do novo sistema de Fatalities
- **Detonados PS2:** Final Fantasy XII; Scarface: The World is Yours; Bully
- **Reviews:** Fifa 07; God Hand

**ED. 93 R$ 6.90**

- Devil May Cry 4: nosso repórter jogou no Japão o game que vai soltar os demônios do PS3
- **Detonados PS2:** Okami; Lego Star Wars II; Cavaleiros do Zodíaco: Hades e Yakuza
- **Reviews:** Reservoir Dogs; Rule os Rose; Pac-Man: World Rally




**ED. 92 R$ 6.90**

- Bully: Os criadores de GTA barbarizam com outro jogo polêmico. Saiba tudo aqui
- **Detonados PS2:** Super Dragon Ball Z; Monster House; Battle Stadium Don
- **Reviews PSP:** The Ant Bully; Gradius Collection; Miami Vice

**ED. 91 R$ 6.90**

- Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent: entre no mundo das sombras e conheça tudo sobre a nova aventura do espião Sam Fisher
- **Detonados:** Piratas do Caribe 2; Naruto: Ultima Ninja; Urban Chaos: Riot Response

**ED. 90 R$ 6.90**

- **4 Detonados:** O Código da Vinci; GTA Liberty City Stories; X-Men The Official Game e Hitman Blood Money
- **Previews:** Tony Hawk no PS3 e Guitar Hero 2
- **Reviews:** Street Fighter Alpha Anthology (PS2)

**ED. 89 R$ 6.90**

- Assassin´s Creed: descubra aqui por que esse é o jogo que vai fazer você comprar correndo o PS3
- **Detonados PS2:** Winning Eleven 10; KDF: Maximum Impact 2; A Era do Gelo 2
- Tudo sobre a **E3**

**ED. 88 R$ 6.90**

- Lara Croft voltou. Tomb Raider Legend detonado 100%
- **Detonados PS2:** O Poderoso Chefão; Driver: Parallel Lives
- **E ainda:** Ace Combat Zero (PS2); Midnight Club 3: Remix (PS2); Mortal Kombat Armageddon (PS2)

**ED. 87 R$ 6.90**

- Tudo sobre o God of War 2, a continuação do game mais premiado do PS2
- **Detonados PS2:** Siren 2; 24 Horas; Black
- **E ainda:** tudo sobre o Winning Eleven 10; Marc Ecko: Contents Under Pressure; Fifa Street 2

**ED. 86 R$ 6.90**

- Lego Star Wars: aqui, as primeiras imagens e detalhes inéditos do novo jogo
- **Detonados PS2:** Onimusha 4; GTA: Liberty City Stories; Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII
- **GRÁTIS:** pôster duplo do Winning Eleven 9

## PARA QUEM CURTE GAMES

**ALMANAQUE ED. 13**

- Superalmanaque com 410 jogos para PS2. São 11.725 macetes, trapaças e senhas para 40 títulos do PlayStation 2

CÓD. 36010

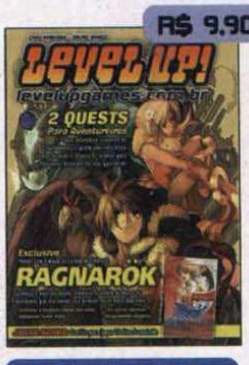
**THE SIMS 2**

- A revista oficial brasileira com tudo sobre o The Sims 2: os bichos de estimação; dicionário de Simlish, Sims Celebridades...

CÓD. 22031

**MULTIPLAYER GAMES**

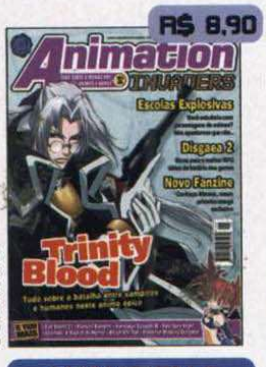
- São 4 jogos completos no CD-ROM: PangYa; Caron 3D; Track Mania Nations; Pôquer Online e Live for Speed (demo)




CÓD. 36009

**LEVEL UP 2**

- Conheça a nova expansão, Einbroch, a Cidade do Aço, e as novidades que vão tornar sua jornada mais divertida




CÓD. 90009

**ANIMATION 9**

- Tudo sobre o mundo dos mangás, animes e games: Trinity Blood; Disgaea 2; Eye Shield 21 e muito mais

# ELE

20 ANOS G A

# www.eletromil

## SEU VÍDEO GAME E ACESSÓRIOS VALEM COMPRAS

### >PS2<

PlayStation.2

### >XBox<

XBOX

### >GameCube<

### >GameBoy<

GAME BOY ADVANCE

### >NINTENDO DS<

NINTENDO DS

### >PSP<

PSP

# TROMIC

Enviamos SEDEX

M E S

# games.com.br

**Agora estamos trabalhando também com microinformática e mídias . Temos: Processadores, Hard Disk, Mother Board, Memória e todos os tipos de Mídias. Você que é nosso Cliente de Video Games, venha ser também nosso cliente de Mídias e Informática.**

## PRODUTOS DAS MELHORES MARCAS DO MERCADO

ASUS · SAMSUNG · LG · NIPPONIC · imation · Intel inside pentium 4 · Seagate · Maxtor · SONY · maxell

## Promoção do mês

**Memory Card PS2 R$ 67,50**
**(estoque limitado)**

**Controle original do PS2**
**Por Apenas R$ 59,50**
**(estoque limitado)**

**R. Santa Ifigênia, 348 - 1º andar - Loja 12 - CEP 01207-001 - Centro - SP**
**H. seg. a sex. 08:30 às 18:00 H e sáb. 08:30 às 17:00 H**
**Pabx: 011 - 3362-2306**

**Aceitamos Cartões:**

American Express · Diners Club International · REDE SHOP · Cheque Eletrônico · Maestro · MasterCard Electronic · MasterCard

# JUNTE-SE À NEVASCA!

O SNOWSTORM É UM JOGO PARA DIVERTIR-SE COM VÁRIOS AMIGOS. É SOBRE TÁTICA, ESQUIVA, HABILIDADE E... BOLAS DE NEVE. VOCÊ ESTÁ PREPARADO PARA JUNTAR-SE A MILHARES DE HABBOS E VENCER OS OPONENTES?

PROVE EM HABBO.COM.BR/SNOWSTORM